2CD

PEŁNA WERSJA GRY

THE ALIEN HUNTER

ZAX PL

+UPDATE'Y DO:
COUNTER-STRIKE
MIMESIS ONLINE

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 10/2002

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-6773
INDEKS Nr 320358

NEVERWINTER NIGHTS KONTRA ICEWIND DALE 2

ZWARIOWALIŚMY NA PUNKCIE GRY **MEDIEVAL: TOTAL WAR**

RELACJA Z ECTS 2002 • ROZWIĄZANIE WIELKIEGO KONKURSU LITERACKIEGO

TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od 16 października

FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
gry-online.com.pl

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

W sprzedaży na początku grudnia

The Elder Scrolls III
MORROWIND

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

BLACK ISLE · Advanced Dungeons & Dragons · BioWARE INFINITY ENGINE · Ubi Soft · Bethesda Softworks Inc. a ZeniMax Media company

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży na początku listopada

Neverwinter Nights™

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · CD PROJEKT
PL

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy Black Isle, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szykuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- *Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.*
- *Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.*
- *Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.*
- *Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.*
- *Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.*
- *Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.*

...żyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika" NWN.

BIOWARE CORP · INFOGRAMES · CD PROJEKT

ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

OD REDAKCJI

Numer październikowy przysporzył nam wyjątkowo dużo pracy. A to głównie za sprawą naszego Wielkiego Konkursu Literackiego. Zgłoszeń było mnóstwo, a poziom całkiem wysoki – tym trudniej było nam wyłonić zwycięzców. Ale udało się (nie bez sporów zresztą). Szczegóły podajemy na stronie 85.

A co ponadto w tym numerze? Oczywiście, tak jak sugeruje okładka, prym zdecydowanie wiedzie pojedynek dwóch gigantów – tj. „Icewind Dale 2" i „Neverwinter Nights", które to gry zestawiamy ze sobą i porównujemy. Przyznam zresztą, że w redakcji zdania wciąż są podzielone i mieliśmy nie lada problem, aby wydać jednoznaczny werdykt. Na szczęście, ostatnie słowo należy do Was i to Wy, kupując bądź nie dany tytuł zadecydujecie, która gra naprawdę jest lepsza.

Innym gorącym hitem tego numeru jest „Medieval: Total War", następca słynnego „Shoguna". Wierzcie mi lub nie, ale nie bez powodu napisaliśmy na okładce, że zwariowaliśmy na punkcie tej gry. W momencie, gdy egzemplarze testowe pojawiły się w redakcji, większość z nas zaczęła przychodzić do pracy z podkrążonymi, zaczerwienionymi oczami i snuć się po korytarzach niczym duchy. Co ciekawe, dotyczyło to także tych, którzy gry testować nie musieli! Przyznam się, że sam także dostałem bzika na jej punkcie, ale jak tu nie dostać, kiedy się ma Polskę od morza do morza, i jeszcze do oceanu.

Raport Specjalny to tym razem relacja z targów ECTS 2002, które zwyczajowo odbyły się w Londynie, w sierpniu tego roku (jak krążą słuchy, po raz ostatni w tym miejscu). Osobiście był na nich baRTeS i trawestując słowa pewnej bajki, a co przeżył i co widział, wszystko raport Wam ten powie.

Na płytach CD sprezentowaliśmy Wam aż trzy niespodzianki. Pierwszą jest pełna wersja gry ledwie sprzed roku pt. „Zax: The Alien Hunter" – będąca, jak to kiedyś napisaliśmy, rodzajem „Diablo" w kosmosie (ŚGK 11/2001). Gra jest w polskiej wersji językowej.

Drugą i trzecią niespodzianką są dwa najnowsze update'y do gier „Mimesis Online" oraz „Counter Strike". Pierwszy ułatwi Wam nieco życie, bowiem nie będziecie musieli ściągać tego sporego uaktualnienia przez internet (a to zawsze jakaś oszczędność – jak nie pieniędzy, to na pewno czasu), drugi zaś odwrotnie, życie to utrudni, bo z pewnością owego zaoszczędzonego czasu sporo Wam zabierze (na grę w sieci, oczywiście).

KONKURS
Z OKAZJI 10-LECIA ŚGK

POZNAJMY SIĘ!

Już za trzy miesiące obchodzić będziemy niezwykły jubileusz: 10-lecie istnienia ŚGK. To wielka i niezwykła dla nas wszystkich rocznica. Oto bowiem, jako najdłużej wydawany na rynku polskim miesięcznik o grach, pierwsi przekraczamy tę magiczną barierę. Uczciwie zapracowaliśmy na ten sukces. I wcale nie zamierzamy na nim poprzestawać. Z Waszą, oczywiście, pomocą.

I właśnie już teraz, zanim jeszcze ukaże się urodzinowy numer, mamy dla Was niezwykłą propozycję. Chcielibyśmy Was poznać, dowiedzieć się, jak i kiedy zaczęliście przygodę z nami, kto Was zachęcił do czytania ŚGK, jak wyglądał ten „pierwszy raz". No i przy okazji dowiedzieć się, jak wyglądacie, co porabiacie na co dzień, czym jeszcze się interesujecie.

Przesyłajcie zatem do nas listy i maile – na poważnie lub na wesoło; ze zdjęciami lub rysunkami; pojedynczo lub w grupach. Najlepsze/najciekawsze/najśmieszniejsze prace zostaną oczywiście nagrodzone. A nagród mamy na tę okazję naprawdę mnóstwo. Nie zastanawiajcie się więc dłużej, nie traćcie czasu. Już teraz bierzcie się do dzieła.

Swoje listy wysyłajcie na adres korespondencyjny redakcji ŚGK (lub na konto: rednacz@sgk.com.pl) najpóźniej do dnia 30 listopada 2002 r.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Black & White 2 17
Colin McRae 3 11
Devastation 15
Divine Divinity 15
Dragon's Lair 3D 12
Emperor: Rise of the Middle Kingdom 14
Empire Earth: The Art of Conquest 12
Gothic 2 12
Hidden & Dangerous 2 14
IGI2: Covert Strike – wywiad 16
Imperium Galactica 3 26
Industry Giant 2 24
Iron Storm 11
No One Lives Forever 2 10
Rainbow Six: Raven Shield – wywiad 20
RollerCoaster Tycoon 2 17
Stronghold Crusaders 10
The Gladiators 17
The Thing 22

RECENZJE

Austerlitz – Napoleon's Greatest Victory 50
Battlefield 1942 38
Beach Life 44
Celtic Kings: Rage of War 54
Conflict Desert Storm – Pustynna Burza 48
Frontline Attack: War over Europe 56
Icewind Dale 2 30
Neverwinter Nights 30
Medieval: Total War 64
Michael Schumacher Racing World Kart 2002 52
Moonbase Commander 60
Operation Blockade 61
Sudden Strike 2 40
Tactical Ops 62
Team Factor 42
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs 53

POLSKIE PREMIERY

Disciples 2: Mroczne proroctwo 69
Fallout 2 69
Larry 7: Miłość na fali 69
Master of Orion 2 + Shattered Steel 69
Warcraft 3: Reign of Chaos 69

NA SKRÓTY

Przekręty 88
Triki 88

ARENA ONLINE

Earth and Beyond 76
EVE – Second Genesis 74
Nowinki 70
QuakeCon – turniej marzeń 78
Rodzime podwórko RTCW 75
Strefa zrzutu 73

ROZWIĄZANIA

Syberia 80

HITOTEKA

Listy przebojów 94

RAPORT SPECJALNY

Londyńskie targi ECTS 2002 90

FORUM

Donosy 99
Hyde Park 96
Listy 97
Między nami, graczami 99
Świat według ManJAka 98
W internecie 96

KLUBY

Frakcja 3D 100
Gry bez prądu 106
Kantyna 102
Tawerna 104

POGRANICZA

Film 109
Książki 108
Muzyka 108

SYSTEM

10 przydatnych programów freeware 114
Ciekawe witryny internetowe 112
Karta sieciowa MiNt Admtek 113
Microsoft Office XP 116
Nowinki z rynku 110
Obudowa MiNt Codegen 6055L-C9 113

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 119
FotoGRAm 36
Grao Story 118

NEVERWINTER NIGHTS KONTRA ICEWIND DALE 2

Dwie gry oparte na systemie Dungeons and Dragons 3rd Edition, dwa podejścia do sposobu realizacji rolpleja – i dwa przeboje. W recenzji porównawczej uważnie przyglądamy się słabym i mocnym stronom obu gier i typujemy naszego zwycięzcę tej rywalizacji.

str. 30

MEDIEVAL: TOTAL WAR

str. 64

Ta gra podbiła serca redakcji. Jedyne w swoim rodzaju połączenie strategii turowej i RTS-a osadzone w średniowiecznych realiach zdecydowanie przebija swojego poprzednika, skądinąd znakomitego Shoguna. Tę grę można z pewnością nazwać kreatywnym następcą legendarnego Lords of the Realm 2.

RAPORT SPECJALNY

str. 90

ECTS – londyńskie targi gier i sprzętu komputerowego – to jedna z ważniejszych imprez w roku, a więc nie mogło nas tam zabraknąć. W relacji znajdziesz opis najciekawszych naszym zdaniem gier, nowinki sprzętowe oraz najnowsze trendy w branży.

CD ŚGK

Dema:

- Battlefield 1942
- Combat Mission: Barbarossa to Berlin
- Emperor: Rise of the Middle Kingdom
- Hitman 2: Silent Assassin
- Stronghold Crusader

Dodatki/MODy:

- HL Counter Strike – Mercenary Pack

Gry shareware:

- Exodus
- Triangle Trifle

Trailery:

- O.R.B.

Materiały od czytelników ŚGK:

- Offline FPP.pl – magazyn o grach FPP

Patche:

- Age of Wonders 2 PL
- Disciples 2 PL
- GTA 3 PL
- Mimesis Online
- Tropico: Rajska Wyspa

Użytki:

- Application Warp 4.1a
- Ashampoo WinOptimizer Suite 1.32
- DirectX 8.1
- MindSoft Internet Optimizer
- WinZIP 8.1

BATTLEFIELD 1942

Minimalne wymagania: Pentium III 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

Piechur:

W – naprzód
S – wstecz
A – krok w lewo
P – krok w prawo
lewy SHIFT – chód
E – wsiadanie do pojazdu, używanie urządzeń
M – mapa
Q – przykucnięcie
Z – czołganie
G – podnoszenie/odkładanie przedmiotów
C – zmiana kamery

Sterowanie pojazdami:

W – przyspieszanie
S – zwalnianie
A – skręt w lewo
D – skręt w prawo
E – wysiadanie z pojazdu

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN

Minimalne wymagania: Pentium II 450, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, DirectX 8.1a, Windows 98

M – ruch
F – szybki ruch
E – ruch w poszukiwaniu wroga
S – skradanie
W – odwrót
Q – obrót
R – powrót na pole walki
H – ukrywanie się
P – pauza
L – linia wzroku
T – atakuj cel
X – odwołanie celu
N – następny cel
W – (tylko dla artylerii) – rozszerzenie pola ostrzału
K – zasłona dymna
C – oznaczenie strefy natychmiastowego ataku
SHIFT + O – przezroczyste budynki
SHIFT + I – efekt dymu
SHIFT + B – cele misji
SHIFT + W – wyłączenie mgły
SHIFT + T – dokładność odwzorowania drzew
SHIFT + N – dokładność odwzorowania terenu
SHIFT + S – włączenie/wyłączenie dźwięku
SHIFT + H – zasięg horyzontu

STRONGHOLD: CRUSADER

Minimalne wymagania:
Pentium II 300, 64 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

[space] – „spłaszczenie" terenu
[P] – pauza
[Ctrl] + [0]..[9] – utworzenie grupy
[0]..[9] – wybór grupy
[Ctrl] + [Alt] + [0] .. [9] – zdefiniowanie zakładek
[Alt] + [0]..[9] – przejście do wybranej zakładki
[↑][↓][→][←] – przesuwanie mapy
[Tab] – włączenie/wyłączenie paneli
[Z] – powiększenie
[X], [C] – obracanie mapy
[V] – obniżenie terenu
[S] – przeskakiwanie pomiędzy znakami
[H] – centrowanie ekranu na zamku
[B] – centrowanie ekranu na barakach
[M] – centrowanie ekranu na targowisku

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Minimalne wymagania: Pentium II 450, 64 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

[W] – naprzód
[S] – wstecz
[A] – krok w lewo
[D] – krok w prawo
[Z] – przechył w lewo
[C] – przechył w prawo
[Shift] – bieg
[Ctrl] – przykucnięcie
[space] – skradanie się
[1] – broń do walki w zwarciu
[2] – pistolety
[4] – strzelby
[5] – lometka
[Q] – schowanie/wyciągnięcie broni
[R] – przeładowanie
[T] – zawartość kieszeni
[G] – wyrzucenie broni lub przedmiotu
[M] – mapa
[E] – otwieranie drzwi/używanie przedmiotów
[H] – zmiana kamery

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Minimalne wymagania:
Pentium II 450, 64 MB RAM, DirectX 8.1a, Windows 98

[P] – pauza
[R] – obrót zaznaczonej budowli
[[] – zmniejszenie prędkości gry
[]] – zwiększenie prędkości gry
[F6] – rozdzielczość 800x600
[F7] – rozdzielczość 1024x768
[F1] – pomoc
[ ] – obrót mapy w kierunku północnym
[ ] – obrót mapy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara
[ ] – obrót mapy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara
[↑][↓][→][←] – przesuwanie mapy
[S] – budynki mieszkalne
[K] – mieszkańcy
[G] – agrykultura
[T] – nawodnienie
[I] – przemysł
[J] – sieć dystrybucji
[W] – woda
[H] – medycyna
[Z] – hazard
[X] – wpływy z podatków
[Y] – problemy
[E] – rozrywka
[L] – festiwale
[N] – muzycy
[V] – służba bezpieczeństwa
[F] – Feng Shui

PROGRAMY UŻYTKOWE

Application Warp 4.1a
Program zarządzający pamięcią (Memory manager) dzięki któremu większość programów – a szczególnie gry – może działać do 40% szybciej. Program zwalnia maksymalną ilość pamięci dzięki czemu programy i gry ograniczają korzystanie z pamięci wirtualnej na dysku.

Ashampoo WinOptimizer Suite 1.32
Programik do robienia porządków. Między innymi wyszukuje na dysku niepotrzebne i zdublowane pliki, optymalizuje rejestr systemowy, usuwa niepotrzebne DLLe, czyści cookies i tymczasowe pliki internetowe.

MindSoft Internet Optimizer
Program przyspieszający pracę w internecie. Dzięki technologii IntelligentPackages potrafi przewidzieć Twoje zamiary, reagując na polecenia w przeglądarce szybciej niż zdążysz je wykonać.

DirectX8.1 pol
DirectX w wersji 8.1 w wydaniu dla polskiej edycji Windows 9x/Me.

WinZIP 8.0
Doskonały program niezbędny do rozpakowywania archiwów ZIP.

PEŁNA WERSJA GRY

ZAX THE ALIEN HUNTER

W tym numerze Świata Gier Komputerowych chcielibyśmy zaoferować Wam znakomitą grę zatytułowaną **Zax: The Alien Hunter**. Produkcja ta stanowi połączenie elementów przygodowych, zręcznościowych i RPG, będąc zbiorem najlepszych cech takich tytułów jak ***Diablo*** czy ***Nox***.

Wcielasz się w niej w postać tytułowego Zaxa – poszukiwacza niezwykle rzadkich rud metalu. Gdy w końcu nasz bohater odnajduje planetę bogatą w cenne minerały, jego statek zostaje zestrzelony przez nieznanych napastników. Awaryjne lądowanie na nieznanej planecie jest w tej sytuacji jedynym wyjściem. Okazuje się, że okolica jest zamieszkana przez rasę sympatycznych Korbo, którzy od wielu lat są zniewoleni przez roboty. Korbo traktują Zaxa jako przysłanego przez bogów wybawiciela. Trudna to rola, ale nasz bohater dzięki swojej wiedzy i przy wsparciu komputera pokładowego, dołoży wszelkich starań aby zniszczyć roboty nękające mieszkańców planety.

Instalacja gry

1. Włóż płytę z grą **Zax: The Alien Hunter wojownik** do napędu CD-ROM.
2. Jeżeli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, odszukaj na płycie plik setup.exe i kliknij na nim.
3. Po uruchomieniu programu instalacyjnego postępuj zgodnie z poleceniami. Określ katalog docelowy i poczekaj do końca procesu instalacji.

UWAGA!
Po pierwszym uruchomieniu gry zostaniesz poproszony o wprowadzenie kodu, który drukujemy poniżej.
2870-9569-9110-0050-4302

Minimalne: Pentium 2 233, 32 MB RAM, Windows 95/98/200/ME/-NT/XP, karta graficzna kompatybilna z DirectX 8

Zalecane: Pentium 2 400, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

Porady dla początkujących graczy

1. Zawsze bardzo dokładnie staraj się przeszukiwać cały teren. Każda znaleziona ruda czy kryształ, mogą być wszakże wykorzystane do wytworzenia broni i sprzętu tak potrzebnego Zaxowi w walce z robotami.
2. Jednak na swej drodze spotkasz nie tylko mechanicznych przeciwników, ale także dzikie stworzenia zamieszkujące planetę. W lasach możesz natknąć się na dziki i wielkie jaszczurki, natomiast w niektórych rejonach planety pojawiają się też śnieżne bestie i gigantyczne owady atakujące przy pomocy jadu.
3. Od pewnego momentu gry do swej pomocy będziesz miał specjalnego robota. Możesz nim operować przy pomocy klawisza C – który uruchamia robota, oraz klawisza R – przywołującego robota. Poza takim pomocnikiem jest jeszcze automatyczne działko, które potrafi samodzielnie lokalizować i likwidować wszelkich

GŁÓWNE MENU

ZACZNIJ GRĘ – rozpoczęcie nowej gry

WIELU GRACZY – rozpoczęcie gry wieloosobowej lub dołączenie do niej

WCZYTAJ GRĘ – odczytanie zapisanego wcześniej stanu gry

TWÓRCY GRY – informacje o autorach gry

KONFIGURACJA – zmiana ustawień graficznych, dźwięku i klawiszy sterujących

WYJŚCIE – opuszczenie gry

OPIS EKRANU

LEGENDA

1 Poziom zdrowia Zaxa. Im jest wyższy, tym oczywiście lepiej. Uzupełniać możesz go zjadając chociażby owoce z dość popularnych drzew rosnących na planecie czy przy pomocy apteczek.

2 Poziom załadowania tarcz ochronnych. Tarcze skutecznie chronią przed strzałami z broni energetycznej będącej na wyposażeniu robotów. Uzupełniać ich energię możesz na pokładzie własnego statku lub też znajdując żółte baterie pozostawione przez zniszczone roboty.

3 W tym polu znajduje się wykaz rud i kryształów posiadanych przez Zaxa (pozycja pierwsza) oraz wszystkich znalezionych w czasie gry (pozycja druga).

4 Kula Zin to ciekawy artefakt, który Zax otrzymał od Mindazy – szamana ludu Korbo. Przedmiot ten rozświetla się zawsze, gdy jego posiadacz znajdzie się w pobliżu złych sił.

5 Całkowity czas informuje jak długo trwa zabawa z grą **Zax: The Alien Hunter**. Informacja o czasie gry pomaga także lepiej orientować się w zapiskach znajdujących się w dzienniku misji.

6 W tym oknie można znaleźć broń dodatkową będącą na wyposażeniu Zaxa.

7 Poziom załadowania baterii do broni podstawowej. Może on być uzupełniany dzięki zasobnikom energii wytwarzanym na statku Zaxa lub poprzez niebieskie baterie pozostawiane przez zniszczone roboty.

8 Ekran pokazuje aktualnie używaną broń podstawową. Jej zmiana następuje przy pomocy pokrętła myszy.

wrogów, którzy znajdą się w jego zasięgu.

4. Zawsze bardzo uważnie słuchaj co do powiedzenia ma Zelon – Twój komputer pokładowy. Dowiesz się od niego jak radzić sobie na obcej planecie, będziesz otrzymywał analizy znalezionych przedmiotów oraz oceny potencjalnych zagrożeń. Miły głos Zelon będzie wskazywał również w jakim kierunku powinieneś się udać, gdzie znaleźć przejście, a także jak odnaleźć najbliższe urządzenie teleportujące.

5. Warto również dokładnie przysłuchiwać się rozmowom z przedstawicielami ludu Korbo. Wielu z nich ma bowiem do przekazania bardzo cenne rady, czasami też zwrócą się oni do Ciebie o pomoc w wykonaniu konkretnego zadania.

6. Najważniejszym urządzeniem dla Ciebie jest generator materiałów znajdujący się na pokładzie statku Zaxa. To właśnie przy pomocy generatora można ze znalezionych minerałów opracowywać różne rodzaje broni, baterii, tarcz ochronnych i innych potrzebnych przedmiotów. ❐

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

KLAWISZOLOGIA

Przyporządkowanie poszczególnych klawiszy możesz zmienić w opcjach, jednak ustawienia domyślne prezentują się następująco:

- [↑] – poruszanie się w górę
- [↓] – poruszanie się w dół
- [←] – poruszanie się w lewo
- [→] – poruszanie się w prawo
- [M] – włączenie minimapy
- [I] – otwarcie inwentarza
- [L] – dziennik misji
- [V] – dziennik głosowy
- [C] – uruchomienie robota
- [R] – przywołanie robota
- [A] – automatyczne działko
- [–] – pauza
- [F11] – szybki zapis
- [F12] – szybki odczyt

Z klawiatury numerycznej

- [+] – zbliżanie obrazu
- [-] – oddalenie obrazu
- [*] – wycentrowanie obrazu

Obsługa myszy

- lewy przycisk myszy – użycie broni podstawowej
- prawy przycisk myszy – użycie borni dodatkowej
- pokrętło myszy w dół – następna broń
- pokrętło myszy w górę – poprzednia broń

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

NIEPRAWDOPODOBNE

Firma Blizzard poinformowała, iż gracz o ksywce Crazy Jim jako pierwszy w historii osiągnął pułap 1500 zwycięstw na drabince WarCrafta 3. Nagroda? Nowy mistrz osiągnął niewiarygodny współczynnik 90% wygranych co oznacza, iż na 10 rozgrywek ponosił tylko 1 porażkę.

OPÓŹNIENIA

Master of Orion 3, gra, na którą z utęsknieniem czekamy od dawien dawna, miała się pojawić już jesienią tego roku. Miała, bo jak ogłosił twórca gry, firma Quicksilver, jej premiera zostanie prawdopodobnie przesunięta aż na 2003 rok. Wydawcą gry w Polsce będzie firma CD Projekt.

GRY BEZ PUDŁA

Firma Play-It zapoczątkowała nową, tanią serię: „gra bez pudła". Programy w tej serii wydawane są w pudełkach DVD, z pełnowartościowymi instrukcjami, w cenie 34 zł. Pierwsze dwa tytuły, które trafiły na rynek to: Serious Sam oraz Railroad Tycoon 2: Złota Edycja. Następna partia „gier bez pudła" powinna być dostępna od 23 września, a obejmować ma ona takie tytuły jak: Blair Witch Project 2, Blair Witch Project 3, Conquest-Wojny Pogranicza, Flanker 2.5 oraz Rune.

PO CO TO KOMU?

Intel ogłosił opracowanie swego rodzaju „wirtualnego sejfu". Ma on zabezpieczać komputery przed atakami hakerów, jak również powstrzymywać użytkowników przed kopiowaniem i dystrybucją poprzez internet plików chronionych prawami autorskimi. Hmm.

PIRATA DO PRACY PRZYJMĘ – MICROSOFT

Microsoft poszukuje osoby, która ma się zająć zbieraniem informacji o zmodyfikowanych chipach konsoli Xbox umożliwiających „odpalanie" nielegalnego oprogramowania. Chętni powinni być zaznajomieni między innymi z assemblerem x86, architekturą PC bus oraz szczegółami sekwencji bootowania.

NO ONE LIVES FOREVER 2

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: październik 2002*

Wydaje się, że debaty na temat tego, która z bohaterek jest ładniejsza i bardziej seksowna: Lara Croft czy Kate Archer, nigdy nie zostaną ostatecznie rozstrzygnięte. W końcu o gustach się nie dyskutuje, dlatego zwolennicy obu pannic tak zawzięcie się ze sobą sprzeczają.

Jedno jest wszakże pewne: panie te prezentują odrobinę inne podejście do wykonywanych obowiązków. Podczas gdy Lara stawia na otwartą walkę wręcz i mocne kopniaki, Kate jest o wiele subtelniejsza i, gdy tylko może, rezygnuje z otwartej konfrontacji. Nie inaczej będzie w drugiej części ***No One Lives Forever***, która to gra gatunkowo stała się już czystej wody grą akcji FPP (pierwsza część w miarę bliska była rolplejowi). Jednakże podejściem do walki nadal bliżej jej do, przykładowo, ***Deus Exa*** niż klasycznego fpp-a typu kopnij drzwi-strzel-idź dalej. Kate bardzo chętnie korzystać będzie z kryjówek i przyciemnionych rejonów celem uniknięcia wykrycia jej osoby przez strażników. W trakcie gry bardzo łatwo będziesz mógł kontrolować, czy dobrze radzisz sobie z unikaniem wroga oraz kamer – znajdzie się bowiem miejsce na wskaźnik pokazujący, jak duży robisz hałas i zamieszanie, jak blisko jesteś wykrycia. Nowością zaprezentowaną przez drugą część jest możliwość wykręcania żarówek, przez co samodzielnie tworzyć będziesz zaciemnione rejony.

W 15 misjach dla pojedynczego gracza, Kate przemierzać będzie egzotyczne lokacje, od Japonii, przez Indie aż po daleką Syberię. Tak jak w pierwszej części cyklu, głównym wrogiem pięknej Kasi stała się organizacja przestępcza o nazwie H.A.R.M., a akcja rozgrywa się w latach sześćdziesiątych XX wieku. Bez zmian pozostaje element RPG w postaci ośmiu rodzajów rozwijanych umiejętności (pancerz, pojemność plecaka, wytrzymałość, skradanie się, celowanie, efektywność poszukiwań, użycie broni, użycie gadżetów). Jeśli chodzi o zmiany, to głównym zamiarem programistów było zwiększenie interaktywności środowiska i ulepszenie inteligencji wrogów. Pierwsza kwestia to nie tylko wykręcanie żarówek, ale także możliwość przeglądania zawartości półek, zbijanie szyb w oknach itd. Część z tych działań ma jakieś praktyczne przełożenie na rozgrywkę, ale znajdą się i takie czynności, które włączono dla czystej zabawy (jakie wszak znaczenie dla rozgrywki może mieć spuszczenie wody w toalecie?).

Od strony graficznej, **No One Lives Forever 2** wygląda rewelacyjnie, twórcy szczycą się tym, że druga część rzekomo jest w stanie wyświetlić około 30 razy więcej szczegółów niż oryginał. Brzmi to trochę jak bajka dla grzecznych dzieci, choć być może właściciele najnowszych Geforców i P4 2.5 GHz dostrzegą owe różnice, kto wie? **NOLF 2** posiadać będzie kooperacyjny tryb wieloosobowy. Polskim dystrybutorem tej gry będzie firma **Play It**. ❒

STRONGHOLD CRUSADER

STRATEGICZNA — *premiera: październik 2002*

Crusader to pierwszy oficjalny dodatek do oryginalnego tytułu **Stronghold**. Dzięki pakietowi rozszerzającemu, który już na dniach powinien pojawić się na rynku, gracz przeniesie się z czasów późnego Średniowiecza do epoki krucjat, czyli 11 i 12 wieku naszej ery.

W dodatku tym znajdą się cztery nowe kampanie oraz opcja potyczki (skirmish). Jeśli chodzi o ten drugi tryb, to możesz w nim walczyć z maksymalnie siedmioma przeciwnikami. Znajdziesz tu oczywiście nowe jednostki, takie jak zabójca, a umiejscowienie akcji spowoduje, że na ekranie pojawi się więcej wojsk arabskich. W **Crusader** bardzo istotną rolę ma odegrać ogień: posiadając niewolników z pochodniami lub grenadierów ciskających płonące pociski, możesz w mig zniszczyć fortyfikacje przeciwnika. Dystrybucją gry zajmie się firma **Play It**. ❒

COLIN MCRAE 3.0

ZRĘCZNOŚCIOWA — *IV kwartał 2002*

Kiedy pierwszy raz spojrzałem na datę premiery trzeciej części ***Colina McRae Rally***, moje serce zamarło z wrażenia – zobaczyłem bowiem, czarno na białym, słowo „wrzesień" i osiągnąłem szczytowy punkt egzaltacji. Dopiero po chwili zrozumiałem, że radość była przedwczesna: rzeczywiście, data ta jest aktualna, ale tylko dla posiadaczy konsol. „Blaszakowcy" będą musieli poczekać do początku przyszłego roku, jednak wydaje się, że cierpliwość zostanie sowicie wynagrodzona.

Twórcy z **Codemasters** wyraźnie starają się wytrącić potencjalnym krytykom wszelkie argumenty z rąk. Jeśli komuś nie odpowiadała ilość szczegółów w modelach pojazdów, to tym razem mogą się spodziewać, że liczba wielokątów wzrośnie siedmiokrotnie co zapewne spowoduje, iż **Colin 3** w tym aspekcie nie będzie miał sobie równych na rynku. Nawiasem mówiąc, odpowiednio wzrósł także poziom grafiki otoczenia. Natomiast jeśli nie spodobał Ci się poziom realizmu fizyki jazdy, to pociesz się myślą, że trzecia część „Colina" zdecydowanie zmierza w kierunku symulacji – niesie to ze sobą konsekwencję w postaci zwiększenia poziomu trudności.

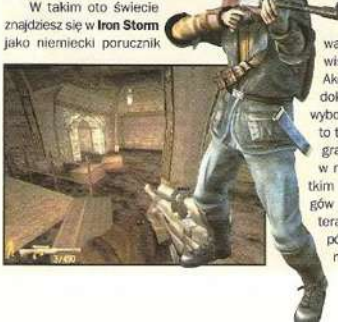
Tak jak to miało miejsce w drugiej części, także i tu moduł zniszczeń powinien zachwycić. Przy mniej umiejętnej jeździe może się nawet i tak zdarzyć, że stracisz drzwi albo tak pogruchotasz podwozie, że będzie widać tylną oskę, hamulce itd. Jeśli przypadkowo zdarzy Ci się oderwać drzwi, to zauważysz, że kierowca reaguje stosownie do Twojego użycia gazu i hamulca, a obaj z pilotem poruszają głowami zgodnie z obranym kierunkiem jazdy. Przed Tobą stoi otworem ponad pięćdziesiąt lokacji rozrzuconych po ośmiu krajach, z czego większość państw jest już znana z poprzednich części cyklu (Japonia, Australia, Wlk. Brytania, Finlandia). Dystrybucją tej gry na rynek polski zajmie się firma **CD Projekt**. ❐

IRON STORM

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: IV kwartał 2002*

Pierwsza wojna światowa zakończyła się po czterech latach walk i zdążyła na wiele lat zahamować rozwój niektórych państw. Pochłonęła też miliony istnień ludzkich. Wyobraź sobie jednak taką sytuację, że wojna ta wcale się nie zakończyła i trwa aż pięćdziesiąt lat...

W takim oto świecie znajdziesz się w **Iron Storm** jako niemiecki porucznik Weasel, przebywający gdzieś na froncie w centralnych Niemczech. Z jednej strony stacjonuje aliancka koalicja, z drugiej rosyjsko-mongolskie przymierze. Po środku znajdziesz zgliszcza, okopy i tunele. Porucznik musi się dostać do pewnej bazy, a droga do niej prowadzi przez stanowiska obu frakcji. Akcja toczy się z widokiem FPP/TPP (do wyboru), a **Iron Storm** to typowa strzelanina, gra akcji. Znajdziesz w niej przede wszystkim inteligentych wrogów (wszak są to weterani toczącej się od pół wieku wojny) oraz nietypowe bronie, będące wynikiem wieloletnich badań i testów frontowych.



Największą trudność sprawiać Ci będą snajperzy wroga: są to bardzo cierpliwi i metodyczni morderċy, którzy czekają na Twój pierwszy nieostrożny krok i znienacka kończą Twój żywot. Inni żołnierze też gapami karmieni nie są – sprytnie chowają się w swoich okopach i czekają na dogodny moment, aby Cię sprzątnąć. Choć typów broni jest sporo (znajdzie się nawet miejsce na miecze), to jednak często będziesz zdany tylko na własne pięści albo nóż. Gra posiadać będzie tryb multiplayer (deathmatch, team deathmatch, capture the flag). Polskim dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**. ❐

Z ostatniej chwili...

TERMINATOR 3, KONIEC ZDJĘĆ

Temat może nie bezpośrednio związany z komputerami, ale blisko. Zakończono główne zdjęcia do Terminatora 3, który ma się pojawić na ekranach kin już w przyszłym roku. Prace nad grą zatytułowaną Terminator 3: Rise of the Machines również są w toku, ale nie zapowiada się, by miała się ona pojawić przed premierą filmu. Tak czy inaczej zobaczymy ją pewnie w 2003 roku.

HAMBURGER I PROCESORY

Nadciągająca wielkimi krokami online'owa wersja The Sims będzie oferować swoim wirtualnym bohaterom możliwość sprzedawania innym graczom wirtualnych hamburgerów oraz kupowania wirtualnych komputerów wyposażonych w procesor Pentium 4. Za te unikalne możliwości McDonald i Intel zapłaciły Electronic Arts sporą sumę pieniędzy. The Sims intryguje potencjalnych reklamodawców, gdyż połowę graczy stanowią w przypadku tego programu młode kobiety. Może i młode, ale czy atrakcyjne po kuracji hamburgerowej?

MEDIEVAL NA TOPIE

Recenzowany w bieżącym numerze ŚGK Medieval: Total War także w innych krajach zyskał gorące uznanie. W USA i Wielkiej Brytanii gra znalazła się w dziesiątce najlepiej sprzedających się gier w dwa tygodnie po swojej premierze.

BEZ ŻOŁNIERZA ANI RUSZ

Firma Codemasters zatrudniła do prac nad swoim IGI2: Covert Strike byłego komandosa SAS Chrisa Ryana. To nie pierwszy taki przypadek, gdyż jak wiadomo, w pracy nad Soldier of Fortune również pomagał były komandos.

WSZYSTKO PRZEZ ANARCHIĘ

Firma Funcom poinformowała, iż wstrzymuje prace nad grą Midgard – swoim kolejnym, po Anarchy Online, programie do zabawy stricte sieciowej. Powodem jest ponoć tłok jaki już panuje na rynku online'owych gier fantasy/RPG. Kto by przypuszczał.

DRAGON'S LAIR 3D

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: IV kwartał 2002*

Mało kto pewnie dziś pamięta, że Dirk The Daring – bohater gry ***Dragon's Lair*** – po raz pierwszy ruszył na spotkanie groźnego smoka już prawie dwadzieścia lat temu, gdy nikt nawet nie śmiał pomyśleć o Pentium I (a co dopiero P4), a trójwymiar był pojęciem zarezerwowanym wyłącznie dla prawdziwego świata.

Dobrym zatem pomysłem jest odświeżenie pamięci graczy poprzez wydanie remake'u słynnej ***Dragon's Lair*** w pełnych trzech wymiarach z piękną, acz ciągle rodem z kreskówki, grafiką oraz rozbudowanym światem gry. Dirk ponownie spróbuje wyrwać ukochaną księżniczkę Daphne ze szponów zielonego, ziejącego siarką jegomościa – smoka Singe. Co ciekawe, o ile Dirk przez dwie dekady nie doczekał się nowych szat i zmiany w wyglądzie, to już Daphne występuje w nowej, cudownej sukni. Ach, te kobiety... W **Dragon's Lair 3D** odnajdziesz lokacje znane z konsol ośmio- i szesnastobitowych, ale świat jest już trójwymiarowy, a czeka na Ciebie pięć razy więcej komnat niż w oryginale.

Grę można rozgrywać w trybie „Classic" – akcja prowadzona jest dokładnie tak, jak w pierwowzorze, oraz w trybie „Adventure". **Dragon's Lair 3D** w większym stopniu nastawiona jest na walkę wręcz, niźli na rozwiązywanie zagadek. Nie zmienia to faktu, że części przeciwników nie pokonasz bez odrobiny sprytu (należy ich zwieść w pułapkę), a zagadek i tak nie zabraknie. Na swej drodze napotkasz 27 typów wrogów, czyhających na Ciebie na piętnastu dostępnych poziomach. Dystrybucją gry zajmie się firma **CD Projekt**. ❒

EMPIRE EARTH THE ART OF CONQUEST

STRATEGICZNA *premiera: październik 2002*

Pakiet rozszerzający do jednej z najlepszych strategii czasu rzeczywistego z tych, jakie ukazały się w zeszłym roku – czyli **Empire Earth** – wprowadzi trzy pełne, nowe kampanie (rzymska, druga wojna światowa na Oceanie Spokojnym oraz Azja w przyszłości) oraz sporo nowości do trybu wieloosobowego. W opcji multiplayer dostępne będą dwie nowe cywilizacje: Japonia i Korea, nadto znajdziesz tam osiemnaście nowych typów jednostek.

Najciekawiej zapowiada się kampania odtwarzająca potyczki drugiej wojny na Pacyfiku, gdzie stronami konfliktu są Japończycy i Amerykanie. Gra rozpocznie się morską bitwą pod Midway, a znajdzie się w niej jeszcze inwazja na Iwo Jimę, walka o Guadalcanal oraz kolejna wielka bitwa morska w zatoce Leyte. Największe wrażenie robią tutaj japońskie lotniskowce, natomiast Amerykanie używać będą doskonałych czołgów Sherman, amfibii, a także posiadać będą w swych szeregach operatora radia, który w każdej chwili może wezwać desant spadochroniarzy.

Oryginalnie powinna także wyglądać kampania azjatycka, która rozgrywa się w połowie trzeciego tysiąclecia, a opowiada historię walki kilku azjatyckich nacji o kolonizację Marsa. Polskim dystrybutorem gry będzie firma **Play It**. ❒

GOTHIC 2

ROLE-PLAYING *premiera: 2003*

Gothic przez niektórych graczy uznany został ze jeden z ciekawszych rolplejów wydanych w zeszłym roku. Nic więc dziwnego, że twórcy chcą wykorzystać koniunkturę i walka między orkami a ludźmi, rozgrywana na terenie Myrtany, rozgorzeje jeszcze raz, jednak dopiero gdzieś w przyszłym roku (daty wydania jeszcze nie sprecyzowano).

Autorzy gry, firma **Piranha Bytes**, nie planują wielkiej rewolucji, a raczej kontynuację pomysłów i rozszerzenie oferty. Gra toczyć się będzie na tym samym terytorium z tym, że będzie ono rozbudowane. Z nowych lokacji warto wymienić miasteczko nad zatoką, klasztor, wielką farmę, Smoczą Wyspę (Dragon Island). Rozszerzony zostanie ponadto teren niezamieszkały, w oryginale nazywany ever-world, gdzie znajdziesz lasy, wzgórza, łąki, pola a nawet wielką pustynię lodową. Gdzieś pomiędzy nimi ukryte są lochy i jaskinie.

Autorzy uchylili rąbka tajemnicy w kwestii zmian dotyczących postaci obecnych w sequelu. Pojawią się nowe klasy oraz przyporządkowane im gildie, między innymi straż obywatelska (militiamen), najemnicy oraz magowie – każda z tych klas umiejscowiona zostaje w jednej z nowych lokacji. Bohaterowie będą mogli tworzyć własne przedmioty runiczne, magiczne napoje oraz mikstury. Sposób prowadzenia walki pozostaje zasadniczo bez większych zmian: nadal można używać broni jednoręcznej, dwuręcznej, łuku, albo kuszy. Upiększenia gry dotyczą także, na przykład, mimiki twarzy bohaterów – będą oni w stanie pokazać prawie sto różnorodnych grymasów swojego oblicza. Gra znajduje się jeszcze we wstępnej fazie produkcji, będziemy więc donosić o postępach w pracy nad nią. Polskim dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**. ❒

PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY PIERWSZE GRY Z NOWEJ SERII. TERAZ NAJWIĘKSZE HITY ZA JEDYNE 59.90 ZŁ!

WORMS ARMAGEDDON

THE SETTLERS III
+ The Settlers III – Nowe Misje
+ The Settlers III – Misja Amazonek

FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami do gry

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Balduris Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcji dostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespól CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcje CD Projekt!

W październiku

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster

GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala

W listopadzie

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I

PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat

WORMS WORLD PARTY

MICROPROSE BioWARE Dungeons & Dragons
www.cdprojekt.info

Z ostatniej chwili...

TURNIEJ WARCRAFTA 3

W momencie gdy czytacie te słowa, gracze z całej Polski zmagają się w Turnieju Warcrafta 3. Do wygrania jest w nim między innymi komputer Gandalf 2200 (z procesorem Intel Pentium 4 2,2 GHz) wraz z monitorem 15" LCD z firmy Lorien oraz z zestawem głośników firmy Logitech. Cała pula nagród to ponad 10 000 złotych. Więcej informacji o turnieju na stronach: http://warcraft.cdprojekt.com/turniej/ oraz http://w3turniej.gry.wp.pl.

ICEWIND 2 WIĘKSZY

Firma CD Projekt poinformowała, iż w polskiej wersji Icewind Dale 2 znajdzie się dodatkowa płyta. Jej zawartość stanowi tak zwany Adventure Pack zawierający nowe postacie, sklep i przedmioty, oraz mnóstwo plików graficznych z motywami z gry. Na płycie znajdzie się też ścieżka dźwiękowa z Icewind Dale 1 i 2. Miłośników kartografii ucieszy zapewne też wiadomość, iż do gry dodana będzie też mapa fragmentu Zapomnianych Krain.

BUG W ATI

Firma ATI – jedyny liczący się rywal NVidii na rynku chipsetów graficznych – przyznała, iż jej najnowsza karta Radeon 9700 Pro zawiera błędy. Karta może nie działać z niektórymi płytami głównymi zaopatrzonymi w złącze AGP x8 i powodować wieszanie się systemu lub nawet niemożność uruchomienia komputera. Inżynierowie ATI pracują nad udoskonalonymi sterownikami, które mają usunąć problem.

CONFLICT JUŻ JEST! BATTLE REALMS TEŻ...

W chwili, gdy czytasz te słowa Conlict: Desert Storm, nowa, wydana w polskiej wersji językowej gra firmy LEM, powinna być już w sprzedaży. Idealne zgranie w czasie zważywszy, iż wojna z Irakiem wisi na włosku, gra przedstawia zaś konflikt w Zatoce Perskiej, jaki rozegrał się 10 lat temu. To nie koniec dobrych wiadomości z LEMa, jako że w sprzedaży jest już także Battle Realms, doskonała strategia czasu rzeczywistego wydana w polskiej wersji językowej. Musieliśmy czekać na nią ponad rok, ale było warto.

HIDDEN AND DANGEROUS 2

ZRĘCZNOŚCIOWA — ***premiera: IV kwartał 2002***

Sukces czeskich programistów z **Illusion Softworks**, jaki osiągnęli oni z ***Hidden and Dangerous***, był niebywały. Chwalono ich zarówno za realizm, piękną oprawę graficzną, jak i poziom trudności. Niedawno w reedycji pojawiła się wersja Deluxe tego tytułu, więc warto przypomnieć sobie, czego możemy spodziewać się po sequelu do tej gry.

Podobnie jak część pierwsza, **Hidden and Dangerous 2** stawia na realizm. Nie chodzi tu li tylko o wierne przedstawienie lokacji (Centralna Europa, Rosja, Norwegia, Afryka, Azja), ale też o koncentrację na taktycznym elemencie gry. Tak więc ścisła współpraca między czterema członkami Twojego plutonu to jedyny sposób na zrealizowanie założeń misji. W grze pojawi się jeszcze jeden element, który ma zwiększyć realizm zabawy – programiści postarali się odtworzyć zachowanie pocisków przy kontakcie z różnymi powierzchniami, a więc chodzi tu o balistykę.

W grze zamieszczono dwadzieścia trzy misje, obecny będzie także tryb wieloosobowy, w którym zmierzą się gracze państw Osi z aliantami. W kampanii dla pojedynczego gracza postawiono na spójność fabuły oraz interakcję między członkami ekipy. Ponadto w trzech miejscach gracz swoimi decyzjami wpłynie na sposób kontynuacji rozgrywki (jak więc rozumiem, będą jakieś alternatywne rozwiązania fabuły).

Z ciekawych nowinek warto wspomnieć o tym, że na ekranie pojawi się więcej NPC – autorzy pragną tchnąć więcej życia w świat gry, doskonały silnik graficzny własnej produkcji pozwoli na obecność do 300 tysięcy wielokątów, a wśród pojazdów, którymi będzie można się poruszać, znajdziesz Tygrysa, małe łodzie podwodne oraz helikoptery. Grę do Polski sprowadzi firma **Play It.** ❐

EMPEROR
RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

STRATEGICZNA — ***premiera: październik 2002***

Już niebawem na rynku komputerowym ukaże się kolejna gra cywilizacyjna wyprodukowana przez firmę **Impression Games** (wydawcą jest **Sierra**). Kompanię tę znamy już z takich tytułów, jak ***Lord of the Realms***, ***Faraona***, ***Zeusa***. Patrząc po samych poprzednczkach możesz już sobie mniej więcej wyobrazić, na jaki tytuł oczekujemy. Będzie to skomplikowana gra ekonomiczno-cywilizacyjna, w której postarasz się rozbudować potęgę starożytnych Chin aż do momentu nadejścia władzy Czyngis Chana. W tej chwili widać już, że gra wyróżniać się będzie doskonałą oprawą graficzną, a z informacji podanych przez autorów jasno wynika, że Twoje imperium będzie wymagało bardzo szczegółowych i wielotorowych działań.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom zawiera siedem kampanii przynależnych do różnych dynastii (z czego pierwsza z nich to rozbudowany tutorial) oraz tryb wieloosobowy – kooperacyjny. Zarządzanie rozbudowywanymi miastami oznacza dbanie o higienę miasta, zapasy żywności, wystarczającą ilość dostępnych robotników. Musisz zadbać nie tylko o rozwój, ale przede wszystkim także i o harmonię: należy znaleźć balans między rozbudową przemysłu, a pięknym otoczeniem. W grze nie ma miejsca na przypadkowość. Jeśli zatem niechlujnie ustawisz budynki mieszkalne i upchasz ludzi gdzie popadnie, to szybko możesz się spodziewać plagi albo pożaru. Niezłożenie hołdu przodkom może zakończyć się wybuchem ich gniewu w postaci trzęsienia ziemi. Przykłady można by mnożyć – są to schematy dobrze znane z dotychczasowych produkcji **Impression Games**. Polskim dystrybutorem gry będzie firma **Play It.** ❐

DEVASTATION

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: I kwartał 2003*

Pośród zgliszcz i ruin, ludzie starają się odnaleźć swoje miejsce w nowej rzeczywistości. Jest to rzeczywistość zdewastowanej Ziemi, na której niepodzielną władzę dzierżą potężne korporacje. Niewielu jest na tyle odważnych, by sprzeciwić się tym bezwzględnym rządom. Do partyzantki należą przywódcy dawnych gangów, byli wojskowi oraz najemnicy. Ty staniesz się ich liderem – wszystko to dzieje się w grze **Devastation**, strzelaninie FPP opartej na działaniach grupowych.

Gra oferować będzie łącznie trzydzieści dwa fotorealistyczne poziomy (oparte na prawdziwych lokacjach z USA i Azji), z czego dwadzieścia przeznaczono na kampanię dla pojedynczego gracza a dwanaście do rozgrywki sieciowej. Autorzy zapowiadają obecność przeciwników posiadających zindywidualizowany poziom inteligencji. Ponadto możesz oczekiwać w pełni interaktywnego środowiska (na przykład znaleziona butelka po rozbiciu może służyć jako broń, stając się tzw. „różyczką") oraz ponad trzydziestu typów broni, w tym na przykład mieczy. Grafika zbudowana jest na bazie silnika Unreal nowej generacji. W Polsce grę ujrzymy dzięki firmie **LEM**. ❒

DIVINE DIVINITY

ROLE-PLAYING *premiera: wrzesień 2002*

Wiele wieków temu istniała rada o nazwie Council of Seven. Rada ta opiekowała się światem Rivellon aż do momentu, gdy tereny te zaatakowała grupa potężnych magów, oddanych Ciemnej Stronie. O panowanie nad krainą rozgorzała między dwoma grupami walka na śmierć i życie. Rada Siedmiu poświęciła swe życia, ale ich świat został uratowany. Na cześć tych odważnych ludzi założono Zakon Divine, mający za zadanie ochronę terenu i przekazywanie mądrości następnym pokoleniom.

Dwa tysiąclecia później znów zaczyna się era niepokoju i wojen, ciemne moce dają o sobie znać. **Divine Divinity**, gra role-playing, opowiadać będzie o kolejnych zmaganiach Dobra ze Złem. Znajdziesz tu około 100 typów potworów i przeciwników do pokonania, tyleż samo specjalnych zdolności oraz mnóstwo postaci NPC, które pomogą Ci w Twoich zadaniach głównych i questach pobocznych. Kraina Rivellon to rozległe terytorium – około 20 tysięcy screenów – więc szykuje się zabawa na długie godziny. Grę do Polski sprowadzi **Cenega**. ❒

Z ostatniej chwili...

FUJITSU, DŻUDŻITSU

Firma Fujitsu musi przygotować się do ciężkiej walki. Spora część dysków twardych tej firmy może nie działać poprawnie. Wadliwe urządzenia wyprodukowano pomiędzy wrześniem 2000, a 2001 w liczbie ponad... 10 milionów sztuk. Dyski mają być wymieniane, przynajmniej w Japonii, a koszt tej operacji może sięgnąć 10 miliardów jenów.

ZOSTAŃ GENERAŁEM

Black Cactus, twórca doskonałego Warrior Kings szuka osób, które chciałyby wystąpić w mającym ukazać się w przyszłym roku Warrior Kings: Battles. Na adres wkbattles@empire.co.uk należy wysłać swoje zdjęcie z uzasadnieniem (najlepiej humorystycznym) , a jest szansa, że jeden z generałów występujących w grze będzie podobny do Ciebie. Warto spróbować, gdyż gra ma być znacznie lepsza od oryginału, a co za tym idzie i zaszczyt pojawienia się w niej będzie większy.

TYLKO 128, CHLIP...

Coraz więcej szumu wokół nowego chipsetu o kodowej nazwie NV-30, którym NVidia zamierza walczyć z Radeonem 9700. Wiadomości to dla NVidii bardzo dobre, gdyż coraz więcej mówi się także o kłopotach tej firmy. Na początku roku zanotowała ona gwałtowny spadek sprzedaży, miała problemy z układami dla konsol Xbox, w końcu boleśnie odczuła olbrzymi spadek wartości akcji. Ostatnio okazało się, iż w ciągu ostatnich trzech miesięcy zyski NVIDIA za wszystkie realizowane zamówienia na układy graficzne oraz chipsety spadły o 55%. Inwestorzy i akcjonariusze coraz intensywniej wyprzedają akcje firmy, które w chwili obecnej kosztują najmniej od lutego 2000 roku, a specjaliści wróżą dalsze spadki. NV30 rzeczywiście może być ostatnią nadzieją NVIDII.

SUBSKRYPCJI NIE DAMY

Firma Microsoft, znana ostatnimi czasy z licznych dziur w Internet Explorerze ogłosiła, iż rezygnuje z planów oferowania pakietu Office na zasadach subskrypcji. Powodem był, mówiąc ogólnie, brak zaufania klientów do tej formy współpracy.

IGI 2 nastawione jest na walkę z ukrycia

Z Mike'iem Henningiem, szefem produkcji IGI 2 rozmawiamy o zaletach tej najnowszej gry firmy Codemasters

Czym *IGI2: Covert Strike* różni się od swojego poprzednika?

Przede wszystkim udoskonalonym modułem SI, jako że był to jeden z najsłabszych elementów pierwszej części gry. Ciężko pracowaliśmy także nad stworzeniem dobrej rozgrywki sieciowej. W końcu znacznie ulepszyliśmy engine gry i jej grafikę.

Jakie są możliwości silnika gry? Ile na przykład wielokątów może być jednocześnie wyświetlonych na ekranie?

Od 40000 do 100000.

W opinii wielu graczy główną wadą oryginału był brak możliwości sejwowania w trakcie wykonywania misji. Jak to wygląda w *IGI 2*?

Dodaliśmy opcję sejwowania w trakcie gry, ale tylko na łatwym i średnim poziomie trudności. Działa to w taki sposób, iż poprzez swój komputer główny bohater musi skontaktować się z kwaterą IGI i załadować dane misji, które następnie później może odtworzyć. Haczyk w tym, iż baterie w jego komputerze mają ograniczony czas działania. Na najtrudniejszym poziomie gry po prostu nie da się połączyć z siedzibą IGI. Wydaje nam się, że w ten sposób zadowolimy zarówno miłośników realizmu, jak i tych graczy, którzy wolą mieć na wszelki wypadek możliwość zrobienia „sejwa".

IGI było także krytykowane za moduł SI – Twoi przeciwnicy czasami po prostu nie zauważali Cię. Jak poradziliście sobie z tym problemem w IGI 2?

Tym razem skoncentrowaliśmy się na takich aspektach gry jak działanie w zespole, szukanie osłony, poszukiwania źródeł podejrzanych odgłosów. Gra znacznie bardziej nastawiona jest teraz na walkę z ukrycia co oznacza, iż moduł SI po prostu musi działać dobrze. Zresztą każdy będzie mógł się o tym przekonać, gdy *IGI 2* znajdzie się w sprzedaży. Na pewno nikt nie będzie zawiedziony.

Czy myśleliście o tym, by główny bohater gry miał jakichś towarzyszy?

Myślimy o tym, ale przez większą część gry David Jones – nasz główny bohater – działa w pojedynkę. Na swej drodze spotka jednakże mnóstwo różnych postaci plus kilka, które pojawiły się w pierwszej części gry. Działanie w zespole pojawia się natomiast w trybie multiplayer. Nie planujemy bynajmniej opcji deathmatch, która może, acz nie musi pojawić się w jednym z patchy. Na dzień dzisiejszy nic nie mogę obiecać.

Gdzie rozgrywają się poszczególne misje? Czy zawsze istnieje tylko jeden sposób wykonania postawionego zadania?

W *IGI 2* odwiedzisz między innymi Ukrainę, Libię i pewną wyspę na morzu Południowo-chińskim. Poszczególne poziomy są tak duże jak w pierwszej części gry, zaś każdy z nich możesz spenetrować na wiele sposobów. Jest to zresztą jedna z niespodzianek *IGI2*.

Czy planujecie wydanie do *IGI 2* dodatku?

Nie mogę tego powiedzieć. Na dzień dzisiejszy koncentrujemy się na tym, by ukończyć *IGI 2* na czas. Co będzie potem, zobaczymy.

Dziękuję za rozmowę.

Ja również. ❐

THE GLADIATORS

STRATEGICZNA *premiera: IV kwartał 2002*

Czasami nawet w tak skostniałym gatunku, jak strategie czasu rzeczywistego, pomysłowi twórcy potrafią zaskoczyć czymś oryginalnym. Firma **Eugen Systems**, pracująca pod skrzydłami **Arxel Tribe**, taką inwencją chyba się wykaże, przez co gra **The Gladiators** ma dużą szansę stać się przebojem wśród zręcznościowych strategii.

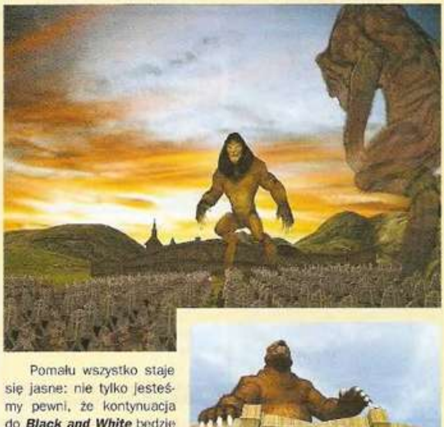
Gra opowiada o perypetiach żołnierza armii amerykańskiej o nazwisku Greg Callahan. W latach 70-tych ubiegłego stulecia pracował on nad tajnym projektem, mającym na celu poznanie tajemnic Czarnych Dziur. Ekspedycja, którą dowodził, niestety wpadła w taką właśnie dziurę i wszelki słuch po niej zaginął. Tymczasem ekipa Callahana dostała się w niezbyt gościnne ręce kosmitów, którzy wybili wszystkich członków załogi poza Callahanem, a na nim postanowili dokonać pokazowej egzekucji, która miała mieć na celu odstraszenie ewentualnych dalszych intruzów.

W tym momencie następuje zwrot akcji – umiera cesarz, pan kosmitów, a o wakat na tronie będzie się bić kilku pretendentów, w tym córka cesarza. Upatrzyła ona sobie uwięzionego żołnierza, widząc w nim przedstawiciela jej frakcji podczas zawodów. Oto bowiem okazuje się, że tylko poprzez potyczki zbrojne na specjalnie do tego celu skonstruowanym stadionie zostanie wyłoniony następca tronu. O władzę będą walczyć trzy frakcje: poza Callahanem, w szranki staje jeszcze Maximim mający pod swoją komendą grupę kosmitów oraz Fargasse – przedstawiciel zawodu maga.

Dla każdego z pretendentów przeznaczono kampanię składającą się z 6 misji, ponadto przygotowano także tryb sieciowy (do szesnastu graczy, w Deathmatchu lub Capture The Flag). Gra **The Gladiators** jest erteesem o wartkiej akcji, podaną w pięknej, trójwymiarowej grafice. W Polsce zobaczymy ją dzięki firmie **Manta**.

BLACK AND WHITE 2

STRATEGICZNA *premiera: 2003*



Pomału wszystko staje się jasne: nie tylko jesteśmy pewni, że kontynuacja do ***Black and White*** będzie – z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, że pan P. Molyneux planuje tę serię rozwinąć do pięciu części. Na razie jednak skupmy się na drugiej z nich.

W sequelu do ***Black and White*** planowanych jest sporo zmian w stosunku do znamienitej poprzedniczki. Przede wszystkim, gracze o wiele szybciej zauważą rezultaty swoich poczynań. Tak więc jeśli Twój podopieczny będzie zły, to jego droga naznaczona będzie obumarłymi roślinami, które zwiędną na sam jego widok oraz szczerniałą ziemią. Przy dobrodusznym stworku, reakcja będzie zupełnie inna.

Twórcy postanowili dodać o wiele więcej elementów rodem ze strategii. Tak więc będziesz mógł budować duże armie, rozwijać swoje wioski (na przykład chroniąc je przy pomocy fortyfikacji), wreszcie będziesz też mógł przewozić ludność swoich wiosek z miejsca na miejsce, w tym nawet przez morze. Na grę trzeba jeszcze poczekać, ale już teraz widać, że będzie ona co najmniej tak dobra jak oryginał. ❐

ROLLERCOASTER TYCOON 2

STRATEGICZNA *premiera: IV kwartał 2002*

Pierwsza część gry ***Rollercoaster Tycoon*** ukazała się trzy lata temu. Druga część w zasadzie nie zmieni podstaw rozgrywki, ani tym bardziej wyglądu gry, koncentrując się raczej na usprawnieniach. Najistotniejsza nowość to „Coaster Designer", który pozwoli Ci zbudować diabelski młyn o dowolnym wyglądzie. Nawiasem mówiąc, wysokość kolejek zwiększona została dwukrotnie do przeszło 100 metrów. Autorzy ponadto zapowiadają terraforming, lepszą jakość animacji, dowolność kolorystyki każdego z obiektów i wiele nowych scenariuszy, zarówno do rozgrywki dla pojedynczego gracza, jak i trybu wieloosobowego. ❐

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

PL ŚGK 7/02 ♦ zręcznościowa

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

cena: 99 zł ♦ dystrybucja: Play It

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o stalowych nerwach i sprawnym nadgarstku.

cena: 99 zł ♦ dystrybucja: Play It

ŚGK 9/01 ♦ zręcznościowa PL

PL ŚGK 5/02 ♦ strategiczna

Heroes of Might & Magic 4

Heroes of Might & Magic 4 jest godnym kontynuatorem jednej z najlepszych serii gier strategicznych, przy czym wydanym w zupełnie nowej oprawie graficznej. Złożona fabuła, zróżnicowane oddziały, zaklęcia, potwory, bohaterowie – żaden miłośnik fantasy i strategii nie może przejść obok tej gry obojętnie.

cena: 99,90 zł ♦ dystrybucja: CD Projekt

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ♦ dystrybucja: IM Group

ŚGK 2/02 ♦ zręcznościowa

PL ŚGK 3/02 ♦ role-playing

Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

cena: 99,90 zł ♦ dystrybucja: CD Projekt

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

cena: 129,90 zł ♦ dystrybucja: CD Projekt

ŚGK 8/02 ♦ strategiczna

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA	TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
007 Nightfire / Electronic Arts	grudzień	**Master of Orion 3** / Infogrames	październik
Age of Mythology / Microsoft	październik	**Max Payne 2** / Take 2	2003 (P)
Arx Fatalis / JoWood	październik	**Medal of Honor: Allied Assault Spearhead** / Electronic Arts	listopad
BloodRayne / Vivendi	listopad	**Mistmare** / Arxel Tribes	listopad
Championship Manager 4 / Eidos	IV kwartał 2002 (P)	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** / Electronic Arts	październik
Civilization 3: Play the World / Infogrames	listopad	**No One Lives Forever 2** / Vivendi	październik
Command & Conquer: Generals / Electronic Arts	styczeń 2003 (Z)	**O.R.B.** / Strategy First	listopad (Z)
Delta Force: Black Hawk Dawn / Novalogic	październik	**Polanie 2** / Topware	IV kwartał 2002
Deus Ex 2 / Eidos	2003 (P)	**Praetorians** / Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Doom 3 / Activision	2003 (P)	**Rainbow Six: Raven Shield** / Ubi Soft	luty 2003 (Z)
Duke Nukem Forever / Take 2	2003 (P)	**Robin Hood: Defender of the Crown** / Cinemaware	listopad
Empire Earth: The Art of Conquest / Vivendi	październik	**Sea Dogs 2** / Bethesda	2003 (P)
Freelancer / Microsoft	styczeń 2003 (Z)	**Sim City 4** / Electronic Arts	listopad
Good Cop Bad Cop / Virgin	wrzesień	**Star Wars Galaxies: An Empire Divided** / LucasArts	listopad
Gothic II / JoWood	listopad	**Star Wars: Knights of the Old Republic** / LucasArts	listopad
Hidden & Dangerous 2 / Take 2	2003 (P)	**SWAT: Urban Justice** / Vivendi	2003 (P)
Hitman 2 / Eidos	październik	**The Thing** / Vivendi	wrzesień
Homeplanet / RusoBit	IV kwartał 2002 (P)	**Thief 3** / Eidos	2003 (P)
Hotel Giant / JoWood	listopad	**Total Annihilation 2** / Infogrames	listopad
IGI 2: Covert Strike / Codemasters	listopad	**Tropico 2: Zatoka Piratów** / Take 2	IV kwartał 2002 (P)
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles / Ubi Soft	listopad	**Unreal 2: The Awakening** / Infogrames	IV kwartał 2002 (P)
Imperium Galactica 3 / CDV	listopad	**Unreal Tournament 2003** / Infogrames	październik (P)
Impossible Creatures / Microsoft	2003 (P)	**Vietcong** / Take 2	IV kwartał 2002 (P)
Industry Giant 2 / JoWood	październik	**Warlords 4** / Ubi Soft	IV kwartał 2002 (P)
Iron Storm / Wanadoo	październik	**World of Warcraft** / Blizzard	IV kwartał 2002 (P)
Lords of the Realm 3 / Vivendi	2003 (P)	**Xpand Rally** / Techland	listopad

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie

JUŻ WE WRZEŚNIU W SPRZEDAŻY GRA LARRY 7: MIŁOŚĆ NA FALI ZA 26.99!

W rolach głównych
Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Płyta z grą Larry 7: Miłość na fali po polsku

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 26.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry słabe. W grze przygodowej Larry 7: Miłość na fali gracz wciela się w postać tytułowego podrywacza Larrego, który udaje się w rejs wspaniałym liniowcem, poznając przy tym wiele pięknych kobiet. Celem podróży jest spędzenie nocy w kajucie z piękną panią kapitan (Katarzyna Figura)... Zapowiada się więc doskonała zabawa! Kup egzemplarz eXtra Gry Wielkie Hity – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W PAŹDZIERNIKU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA Z DOSKONAŁĄ GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

RAVEN SHIELD JEST GRĄ REALISTYCZNĄ AŻ DO BÓLU

Z Chadi Lebbosem, producentem Raven Shield, rozmawia Piotr Orcholski

***Raven Shield* jest trzecią częścią cyklu *Rainbow Six*, jednak twórcą gry nie jest firma Red Storm Entertainment.**

Podejmując decyzję o przeniesieniu produkcji *Raven Shield* do naszego studio w Montrealu, Ubi Soft – wydawca gry – brał pod uwagę wiele czynników. Przede wszystkim, gdy powstał projekt *Raven Shielda* Red Storm wciąż pracował nad swoim *Ghost Recon*. Poza tym w naszym studio pracowaliśmy wcześniej nad *Black Thorn* – samodzielnym dodatkiem do *Rogue Spear*. Praca nad tym programem pozwoliła nam zdobyć cenne doświadczenie w tworzeniu taktycznych gier FPP. Wielu ludzi, którzy pracowali nad *Black Thorn* przeszło po ukończeniu tej gry do zespołu tworzącego *Raven Shield*. Co się tyczy tego ostatniego, bardzo ściśle współpracujemy przy jego produkcji z Red Stormem, gdyż znacznie lepiej zna on fanów serii *Rainbow Six* i ich oczekiwania. Można też powiedzieć, iż jest powszechnie stosowaną praktyką w tym biznesie, aby przy produkcji serii gier panowała rotacja pracowników. Potrzebna jest po prostu nowa krew.

***Raven Shield* korzysta z nowego engine'u *Unreala*. Jakie są jego zalety? Czy zamierzacie go w jakiś sposób ulepszyć?**

Największą zaletą engine'u *Unreala* jest jego stabilność i wszechstronność. Zamiast zajmować się programowaniem procedur renderingu i tym podobnych, nasi programiści mogli od samego początku skupić się na tworzeniu gry, dodawaniu do niej kolejnych opcji, efektów, itp. Pozwoliło nam to stworzyć doskonałą grę w relatywnie krótkim czasie. Co się tyczy udoskonaleń wprowadzonych do engine'u *Unreala* przez nasz zespół, zaznaczyłbym dwa obszary, na których skupiliśmy się najbardziej. Są to moduł sztucznej inteligencji i sposób, w jaki oddziaływają na siebie obiekty w stworzonym przez nas świecie. Te dwa elementy sprawiają, że *Raven Shield* jest grą realistyczną aż do bólu.

Czy z uwagi na zastosowany przez was engine będzie teraz łatwiej tworzyć mody? W przypadku poprzednich części serii *Rainbow Six* nie było to proste. Jeśli tak, to czy zamierzacie wraz z grą udostępnić narzędzia do tworzenia modyfikacji?

To jedna z kolejnych zalet engine'u *Unreala* – wielu ludzi wie jak działa i potrafi się nim posługiwać. Do poprzednich części cyklu *Rainbow Six* stworzono wiele modów, jednak teraz będzie to znacznie łatwiejsze. *Raven Shield* zostanie wydany wraz z pakietem Unreal Ed (edytor *Unreala*) tak więc twórcy modów będą mogli natychmiast zabrać się do dzieła. Szczerze mówiąc, nie możemy się doczekać, żeby zobaczyć efekty ich pracy.

Kilka słów o fabule gry. Gdzie się rozgrywa jej akcja, kim są jej bohaterowie?

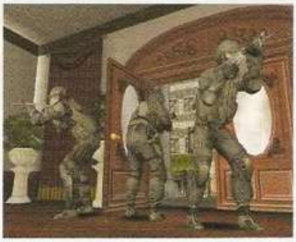
Akcja *Raven Shield* rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Oddział Tęcza Sześć stanie w obliczu nowego niebezpieczeństwa, którego jednakże nie mogę ujawnić, żeby nie psuć niespodzianki... Mogę powiedzieć jednak, iż akcja gry toczyć się będzie w wielu różnych miejscach; poszczególne misje przeniosą gracza między innymi do Europy i Ameryki Południowej. Poszczególne lokacje bardzo się od siebie różnią – chcieliśmy, żeby były odmienne zarówno pod względem grafiki, oprawy dźwiękowej, jak i nawet wymaganego stylu gry. Gracz będzie musiał radzić sobie w górach, walczyć w śniegu i w deszczu, w nocy i w dzień, zarówno na terenie otwartym, jak i w budynkach.

Jak pamiętamy, komandosi w *Rainbow Six* nie mogli wykonywać niektórych ruchów (skakanie, leżenie). Czy w *Raven Shield* będzie tak samo?

Naszym podstawowym celem było utrzymanie stylu gry znanego z *Rainbow Six*, a równocześnie poszerzenie go o nowe możliwości. To, w jaki sposób sterowana przez gracza postać może się poruszać było jednym z tych elementów gry, który właśnie chcieliśmy rozwinąć. Nowością będzie na pewno nasz system płynnego kucania i wychylania się. Pozwoli to graczowi na przykład wyjrzeć bardzo ostrożnie za róg, by sprawdzić co się dzieje. Wprowadziliśmy także możliwość leżenia. To zupełna nowość w grze. Wciąż nie będzie można natomiast wykonywać skoków. Powód tego jest prosty, w trakcie akcji żołnierze Tęczy Sześć również nie skaczą. Każdy z nich stara się posuwać naprzód z pewną określoną szybkością i w pozycji, która zawsze pozwala mu oddać celny strzał. Chcemy, aby tak samo było w *Raven Shield*, żeby ta gra była jak najbardziej realistyczna.

Czy możesz podać przykład jakiegoś zdarzenia z udziałem walczących żołnierzy i powiedzieć jak mogą reagować ich przeciwnicy.

Zacznijmy od tego, że *Raven Shield* jest grą, w której jeden strzał wystarczy do zabicia tak przeciwnika, jak i twojej postaci. Gracze na pewno szybko zaczną sobie uświadamiać konsekwencje swoich posunięć. Nie możesz po prostu iść i strzelać do wszystkiego co się rusza... Musisz poruszać się bardzo ostrożnie i cały czas być gotowy na to, by szybko i płynnie zaatakować, tak jak prawdziwi żołnierze. Dużą rolę odgrywają również efekty specjalne. Aby móc je wiernie odtworzyć, wrzuciliśmy do gry całą ma-



sę urządzeń zapożyczonych z arsenałów jednostek specjalnych. Będziesz mógł między innymi skorzystać z trzeciej generacji noktowizorów, z granatów ogłuszających i dymnych.

Wszystko co dzieje się dookoła również będzie wzorowane na prawdziwych sytuacjach. Członkowie twojego zespołu będą przeczesywać teren, na którym się znajdują, szukać dogodnych pozycji strzeleckich, płynnie wykonywać rozkazy. Dokładnie tak samo będzie to wyglądało w przypadku twoich przeciwników. Napotkany terrorysta może próbować wezwać pomoc, wziąć nogi za pas, ukryć się lub rozpocząć walkę sam przeciwko wszystkim. Nigdy nie będziesz pewien co zrobi. Przez cały czas będziesz musiał być przygotowanym na wszystkie ewentualności.

Czy przed każdą misją wciąż trzeba będzie przygotowywać plan działań? Czy będzie można improwizować w zależności od tego jak rozwija się sytuacja w terenie?

Raven Shield, podobnie jak *Rainbow Six* i *Rogue Spear*, jest całkowicie nieliniową grą. Możesz zamienić się w samotnego wilka walczącego z terrorystami, możesz korzystać z możliwości, jakie daje działanie w grupie, w końcu ułożyć plan akcji i próbować go zrealizować. Nie chcemy stawiać żadnych ograniczeń co do możliwości wyboru sposobu gry. Oczywiście dostępny będzie rozbudowany system planowania – jeśli ktoś zechce go użyć – ale skorzystać będzie można również z uproszczonych procedur.

Jakie elektroniczne gadżety zobaczymy w grze? Czy będą nimi dysponować także terroryści?

Gracz będzie mógł wybierać spośród wielu różnych urządzeń specjalnych. Zacznijmy od tego, że praktycznie każda broń może zostać wyposażona w jakieś urządzenie korygujące jej działanie. Może to być tłumik, miniluneta, magazynek amunicji o zwiększonej pojemności. Karabiny snajperskie będą wyposażone w najnowszy zestaw celowniczy, dzięki któremu snajper będzie mógł widzieć przez niektóre rodzaje materiałów na ściśle określoną odległość. Na pewno zwiększy się jego rola jako zwiadowcy.

Ogólnie rzecz biorąc wprowadziliśmy zasadę, że każdy żołnierz może prócz broni zabrać ze sobą dwa gadżety. Zachowaliśmy całą ich listę z *Rogue Spear* – granaty różnych typów, zestawy specjalne (takie jak ładunki wybuchowe, czy układy do łamania zabezpieczeń elektronicznych), dodatkowe magazynki, ładunki służące do wyważania drzwi. Na liście mamy też wykrywacz pulsu – tym razem znacznie udoskonalony. Zestaw noktowizorów jest dostępny dla każdego z żołnierzy w pakiecie podstawowym. Co do terrorystów, wciąż nie wiemy, czym oni będą się posługiwać. Nadal sprawdzamy jaki wpływ na grę może mieć obecność w ich rękach różnych gadżetów specjalnego przeznaczenia.

Czy możesz nam powiedzieć kilka słów o trybie multiplayer?

Podobnie jak w trybie single-player także i w trakcie rozgrywki po sieci *Raven Shield* jest grą, w której życie można stracić od jednego strzału. Zachowaliśmy wszystkie tryby gry z poprzednich części *Rainbow Six* oraz dodaliśmy kilka nowych. Zaprojektowaliśmy nowy system sterowania mapą.

Co sprawiło wam jak dotąd największą trudność?

Nie licząc wszystkich problemów natury technicznej, najwięcej trudności mieliśmy z wyborem tego co umieścić w grze, a co z niej wyrzucić tak, aby stworzyć program nowy, a zarazem kojarzący się fanom z poprzednimi częściami cyklu *Rainbow Six*. Red Storm ma w tym względzie bardzo wysokie wymagania, fani *Rainbow Six* również. To wielka odpowiedzialność, ale także wielka motywacja do pracy.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy, by *Raven Shield* szybko trafił na półki sklepowe. ❐

THE THING

STRZELANKA NA PODSTAWIE KULTOWEGO FILMU

Maciej Jasiński

DATA WYDANIA
JESIEŃ 2002

http://www.thethinggames.com/

Rzadko zdarza się, aby o wersję beta jakiejś gry rozgorzała prawdziwa bitwa. Tak było w przypadku **The Thing**, tytułu o którym napisano i powiedziono już tyle dobrego w licznych zapowiedziach, że rozbudził nadzieje większości graczy. W końcu rzut monetą zdecydował, że **The Thing** przypadł do testowania mnie, a nie ManJAkowi. Po kilku godzinach gry żałowałem już jednak, że to do mnie uśmiechnęło się szczęście. Z genialnego filmu Carpentera (jednego z moich ulubionych horrorów) nie został nawet cień niesamowitego klimatu. Gdybym był bardzo złośliwy, napisałbym, że najlepszy w tej grze jest chyba tytuł. Jednak z ostatecznymi ocenami trzeba będzie poczekać, aż pojawi się pełna wersja gry **The Thing**.

Tymczasem przyjrzyjmy się, co oferuje ta tak oczekiwana produkcja. Jest to połączenie gry FPS i przygodówki. Jednak z obu tych gatunków wybrano chyba to, co najgorsze. Masz zatem podczas strzelania automatyczny celownik, na który jesteś dosłownie skazany. Możesz co prawda samemu naprowadzać wskaźnik na cel, ale wte-

dy musisz dodatkowo wciskać jeszcze klawisz [Ctrl]. Nie muszę chyba nikogo przekonywać, jak źle to się sprawdza w walce.

Natomiast z przygodówek przeniesiono do **The Thing** przede wszystkim liniowy rozwój fabuły. Nie pozostawiono Tobie żadnej, nawet najmniejszej swobody. Poziomy są skonstruowane w taki sposób, że po znalezieniu wszystkich rzeczy w danym pomieszczeniu lub zabiciu wszelkich wrogów, otwiera się dostęp do kolejnego budynku. Do tego nie jesteś w stanie przegapić żadnych istotnych elementów w grze. Po znalezieniu informacji, wyskakuje na cały ekran tekst do przeczytania. Natomiast gdy należało rozmieścić ładunki wybuchowe w kilku miejscach bazy, w punktach tych pojawiły się wielkie czerwone „żarówki".

Obcy wyglądają tu jak skaczące żabki z wypustkami czy też ważki chodzące na tylnich odnóżach. Do tego występują oni w nieprawdopodobnych wręcz ilościach.

Tak naprawdę twórcom **The Thing** starczyło chyba pomysłowości tylko na pierwsze kilkanaście minut gry. Wówczas to, np. gdy podchodzisz do drzwi, ukazują się obrazki przedstawiające owe tytułowe nieznane kosmiczne formy organiczne. Po wejściu do pomieszczenia okazuje się jednak, że w środku niczego nie znalazłeś. Przyznaję, że nawet zainteresowało mnie takie „straszenie" bez bezpośredniego kontaktu z zagrożeniem.

Jednak już pierwsze spotkanie z obcymi nie pozostawia żadnych złudzeń co do tego, że **The Thing** to przede wszystkim prosta strzelanka umiejscowiona jedynie w realiach filmu Carpentera. Otóż obcy wyglądają tu jak skaczące żabki z wypustkami czy też ważki chodzące na tylnich odnóżach. Do tego występują oni w nieprawdopodobnych wręcz ilościach. Już na początku atakują Ciebie watahy małych potworków złożone z 20 sztuk. Później gra przypomina już jako żywo ***Serious Sama***. Wchodzisz do jakiegoś pomieszczenia i okazuje się, że nagle ze wszystkich stron nadbiegają obcy w ilości około stu. Po ich zabiciu następuje krótka, kilkunastosekundowa przerwa. Możesz ją wykorzystać tylko na uzupełnienie amunicji, bowiem za chwilę zaatakuje Ciebie kolejne stado potworków. Po ich uśmierceniu pojawią się obcy w rozmiarze XXL i tak aż do wejścia do kolejnego pomieszczenia.

Nie wypada pominąć milczeniem towarzystwa, na które będziesz skazany przez całą grę. Twój zespół może składać się ze specjalistów w trzech różnych dziedzinach. Technik będzie potrafił otwierać drzwi i naprawiać różne elementy, medyk – leczyć członków zespołu, a żołnierz – osłaniać ich ogniem. W wersji beta jednak owa drużyna działa równie chaotycznie, co polska reprezentacja piłkarska na boisku. Podczas całej gry nie odniosłem tylu obrażeń od obcych, co od członków własnego zespołu. W praktyce najlepiej odebrać im całkowicie broń lub zawsze stać za nimi, bowiem nagminnie strzelają w plecy, czy próbują spalić potwory razem z głównym bohaterem.

Szumnie zapowiadane rozbudowane relacje pomiędzy poszczególnymi osobami w zespole, sprowadzają się tak naprawdę do krótkich komentarzy wypowiadanych przez nich – informujących, że właśnie się czegoś przestraszyli lub Twoje zachowanie im nie odpowiada. Co należy wówczas zrobić? Wcisnąć odpowiedni klawisz, a następnie wydać polecenie pójścia ze sobą – niezwykle to prosty sposób rozwiązywania konfliktów międzyludzkich. Natomiast kluczowe dla filmu „The Thing" badanie towarzyszy na zainfekowanie przez obcych, sprowadza się do odnalezienia przyrządów testowych i doniesienia ich w określone miejsce. Później pojawia się filmik, a Ty nie masz już żadnego wpływu na to, co się dzieje.

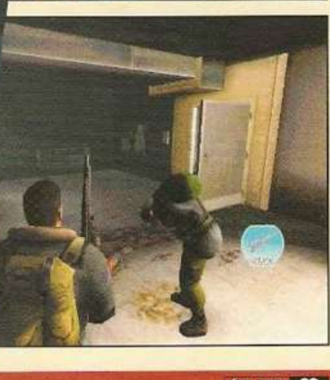
W wersji beta jest pełno nieścisłości i wyjątkowo denerwujących momentów. Zacznę chyba jednak od tego, co mnie rozbawiło do łez. Otóż możesz samemu stworzyć sobie test na obecność obcego w ciele któregoś ze swoich towarzyszy – wystarczy, że strzelisz mu w głowę. Jeżeli na ekranie pojawiła się informacja, że przegrałeś i musisz zaczynać poziom od nowa

– to oczywisty dowód, że Twój partner jest zainfekowany. Zupełnie zdrowi towarzysze giną bez przeszkód, bowiem nie są potrzebni później do przerywników filmowych pokazujących jak zamieniają się w obce formy.

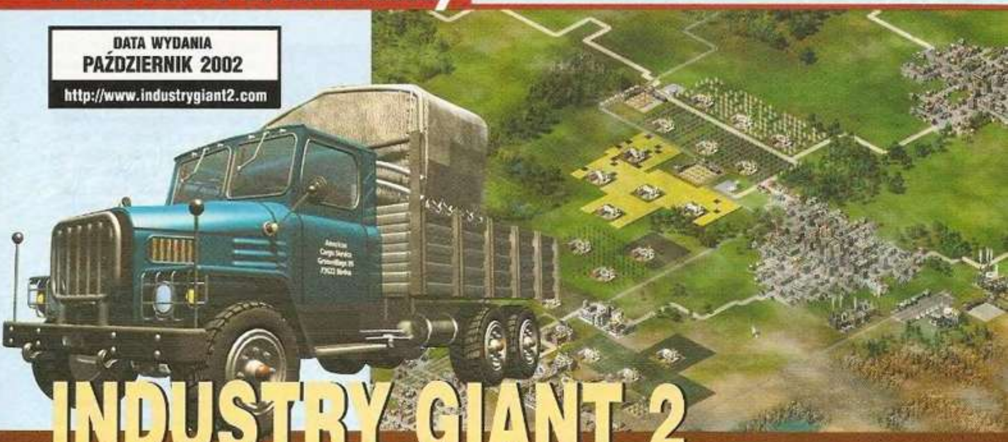
Zadziwiająca jest również wrażliwość głównego bohatera i towarzyszących mu ludzi na arktyczne zimno. Znikający niebieski pasek informuje o tym, że za chwilę zaczniesz zamarzać i tracić życie. Jednak wystarczy tylko na chwilę wejść do jakiegoś pomieszczenia, dziury w śniegu czy nawet zadaszonej werandy przed wejściem, aby poziom odporności na zimno powrócił do maksymalnego poziomu. Patent przeniesiony dokładnie z zaczerpywania powietrza podczas pływania, który pojawił się chociażby w ***Tomb Raiderze***. Jak jednak w ciągu sekundy można ogrzać ciało? Odpowiedź na to pytanie pozostaje słodką tajemnicą twórców **The Thing**.

Wśród elementów do poprawki mogę śmiało zaproponować niesamowitą wręcz niemożność przejścia w niektórych, nadających się do tego doskonale, miejscach. Przykładowo w pewnej bazie jedyne słuszne wejście do kolejnego obszaru jest zagrodzone przez zwisające kable pod wysokim napięciem. Tuż obok biegnie jednak zupełnie niegroźny płotek wysoki na jakieś wirtualne 40 centymetrów. Nie możesz nad nim ani przeskoczyć, ani pod nim przejść. Podobnych bezsensownych „zawalidróg" jest w grze cała masa.

Reasumując – **The Thing** to w chwili obecnej na etapie wersji beta jedynie niezbyt skomplikowana strzelanka, która nie ma nawet odrobiny atmosfery grozy filmu Carpentera. Widzę jeszcze szansę na to, aby tytuł ten był bardzo dobry. Należy tylko napisać całą grę od nowa, zmieniając wszystko poza oprawą graficzną i dźwiękową – takie cuda zdarzają się jednak tylko w bajkach. Tymczasem pozostaje czekać na pełną wersję gry, lecz po tym co zobaczyłem nie wróżę **The Thing** oszałamiającego sukcesu. ❐



DATA WYDANIA
PAŹDZIERNIK 2002
http://www.industrygiant2.com



INDUSTRY GIANT 2

TAM GDZIE RZĄDZI PIENIĄDZ

Mariusz Puzynowicz

Dopiero co miałem okazję zetknąć się z grą ***Capitalism 2***, a już wielkimi krokami zbliża się premiera **Industry Giant 2**. Musze przyznać, że wersja beta, którą miałem przyjemność testować ma szansę stać się jedną z najlepszych gier ekonomicznych tego roku.

W grze wcielasz się w postać wielkiego przemysłowca, który odpowiedzialny jest za cały proces produkcyjny, począwszy od wydobycia surowców, poprzez ich obróbkę, a na transporcie i sprzedaży skończywszy. To wszystko z pozoru może wydawać Ci się bardzo proste, ale w rzeczywistości aby nad wszystkim zapanować, trzeba się niemało napocić.

Do wyboru są: kampania, pojedyncze misje oraz wolna gra. Jednak ja na początek radzę zapoznać się z tutorialem, gdyż uruchomienie kampanii bez uprzedniego zapoznania się z samouczkiem zakończy się haniebnym niepowodzeniem. Początkowo ilość opcji może przerażać, ale po kilkunastu minutach wszystko zostaje przyswojone. Sam interfejs jest skonstruowany bardzo przejrzyście i nie powinien nikomu sprawić większych trudności.

Początkowo w **Industry Giant 2** należy rozeznać się co i gdzie leży na mapie, gdyż bez tego Twoje inwestycje nie będą miały większego sensu. Kiedy już wiadomo gdzie warto ulokować swój kapitał, można zacząć wydawać pieniądze – a trzeba przyznać, że wydawać jest na co. Cała gama fabryk, farm i sklepów może zaszokować. Do tego dochodzi całe mnóstwo dóbr które można produkować. Doliczyłem się ich około stu pięćdziesięciu, czyli jest to ilość doprawdy imponująca i zapewniam Cię drogi graczu, że nie będziesz w stanie tego wszystkiego naraz produkować. Można zatem wytwarzać niemal wszystko, począwszy od mleka czy jajek poprzez rowery, sanki a skończywszy na telefonach czy lodówkach. Ciekawą rzeczą jest to, że na początku gry dostępne są tylko niektóre z tych rzeczy, a dopiero wraz z upływem czasu, do dyspozycji gracza zostają oddane coraz to nowsze wynalazki. Wprowadza to pewne urozmaicenie do rozgrywki i pozwala uniknąć monotonni.

Kiedy już wiadomo, gdzie warto ulokować swój kapitał, można zacząć wydawać pieniądze.

Sama wielkość produkcji zależy w głównej mierze od gracza gdyż to on ustala jaki procent możliwości zakładu jest wykorzystywany (dostępne jest pięć wariantów 0%, 25%, 50%, 75%, 100%), dodatkowo można ustalać pensje swoim pracownikom i co ciekawe ma to odbicie w wydajności ich pracy. Jeżeli Twoi robotnicy będą źle opłacani przez dłuższy czas, to wtedy istnieje realna groźba strajku z ich strony, który sparaliżuje Twoje fabryki. Jednak są też czynniki wpływające na produkcję, które są niezależne od gracza. Przykładowo dostajesz komunikat, że przez najbliższe 5 lat będzie panowała deszczowa pogoda i Twoje zbiory płodów rolnych będą mniejsze o połowę. Potrafi to nieźle zdenerwować, gdyż plany odnoście wielkości produkcji biorą wtedy w łeb i zmuszony jesteś wówczas do szukania inwestycji w innych sektorach gospodarki. Dodatkowo, co jakiś czas, mają miejsce różne zdarzenia, np. na kilka lat zostają powiększone podatki od wydobycia surowców czy też sytuacja materialna ludności jest lepsza przez jakiś okres, co powoduje wzmożone zakupy.

Jeżeli chcesz cokolwiek wyprodukować, trzeba wybudować magazyn, w którym będą przechowywane dobra. Jest to rzecz, która według mnie powinna zostać zmieniona przez programistów, gdyż nie ma to żadnego odbicia w rzeczywistości.

Przykładowo niczego nie sprzedasz w sklepie jeżeli nie masz magazynu w jego pobliżu. Mało tego, jeżeli dostarczysz towar do magazynu, który jest pełny, masz ładunek z głowy – po prostu rozpływa się on w powietrzu. Nie jest to jakaś wada, która uniemożliwiałaby, ale z pewnością je uprzykrza granie.

Kolejną wadą, według mnie, jest brak giełdy. Brakuje mi tego szastania milionami na lewo i prawo, tych spektakularnych przejęć konkurentów, manipulowania kursami akcji i tym podobnych rzeczy znanych chociażby z gry ***Capitalism***. Może w finalnej wersji autorzy postarają się dodać ten brakujący element, chociaż szczerze w to wątpię gdyż prace nad grą są już niemal na ukończeniu.

Kolejną rzeczą wartą omówienia jest transport. W **Industry Giant 2** do wyboru jest komunikacja lądowa, wodna oraz powietrzna. Ta pierwsza reprezentowana jest przez samochody oraz pociągi, a dwie ostatnie, jak nietrudno się domyślić, przez statki oraz samoloty. Początkowo, podobnie jak ma to miejsce w przypadku towarów, dostępne są stare i wolne wehikuły. Dopiero wraz z upływem lat otrzymasz w swoje ręce prawdziwe rakiety, które dostarczą towar do celu w bardzo szybkim czasie. Trzeba przyznać, że wybór jest bardzo duży, aczkolwiek w grze korzysta się głównie z pociągów oraz ewentualnie z samochodów.

Same miasta początkowo są małe i niewiele można w nich sprzedać. Z czasem rozrastają się do sporych rozmiarów, do czego sam gracz może się walnie przyczynić. Otóż budowa sklepu w mieście powoduje jego szybszy rozwój i tym samym zwiększenie rynku zbytu. Dodatkowo do rozwoju miasta przyczyniają się różne specjalne budynki które można w nim postawić (np. muzeum czy hala sportowa). Z drugiej strony budowa fabryki w obrębie miasta powoduje, że ludzie zaczną się z niego wyprowadzać. Jest to dla mnie rzecz troszkę niezrozumiała gdyż fabryki powinny przyciągać raczej ludzi, z racji tego, że te dają im miejsca pracy, ale widocznie autorzy myśleli o zakładach pracy wyłącznie jako o trucicielach. Ewentualne poprawki w tej kwestii byłyby zatem mile widziane.

Do rozwoju miasta przyczyniają się różne specjalne budynki, które można w nim postawić.

Oprawa graficzna **Industry Giant 2** przedstawia się znakomicie. Ekran gry przedstawiony jest w charakterystycznym rzucie izometrycznym. Odległością obrazu kieruje sam gracz, swobodnie oddalając lub przybliżając widok. Wszelkie obiekty wykonane są z wielką starannością, pełne są drobnych szczegółów i każdemu powinny przypaść do gustu. Dodatkowo należy dodać, że każda fabryka czy sklep wygląda inaczej. Muzyka nie ustępuje ani trochę grafice. Najlepszą rekomendacją dla niej jest to, że nie przeszkadza w rozgrywce. Co prawda przyznaję, że muzyka w ***Capitalism 2*** była nieco lepsza, ale i tutaj nie ma specjalnie do czego się przyczepić. Jedynym jej mankamentem jest to, że jeden utwór potrafi być odtwarzany kilka razy z rzędu, co potrafi podnieść ciśnienie u grającego. Myślę, że ten błąd zostanie jeszcze usunięty i nie będzie już psuł zabawy.

Muszę przyznać, że wersja beta gry **Idustry Giant 2** spełniła w pełni moje oczekiwania. Jest w niej wszystko, to co powinno cechować dobrą grę ekonomiczną. Jest zatem dużo produktów, dużo środków transportu, dużo myślenia nad tym, jakby tu zachować równowagę popytu i podaży, a to wszystko okraszone jest świetną grafiką i muzyką. Ja już z niecierpliwością czekam na pełną wersję gdyż zanosi się na spory hit. ❐

IMPERIUM GALACTICA 3

JAK RZĄDZIĆ GALAKTYKĄ!

Kokosz

DATA WYDANIA
KONIEC ROKU 2002

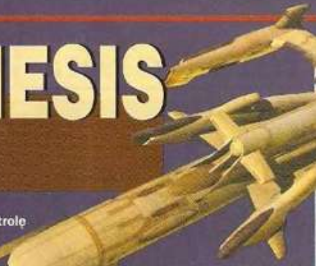
http://www.ig3.de

Od czasu wydania ***Imperium Galactica 2: Alliances*** sporo się zmieniło i to nie tylko w założeniach gry, ale także w kwestii jej producentów. Pałeczkę przekazano z rąk jednej węgierskiej firmy (wcześniejszy developer to **Digital Reality**), do drugiej – **Philos Studios**. Nowi twórcy stanęli przed trudnym zadaniem: musieli stworzyć grę jednocześnie czerpiącą ze spuścizny serii oraz wprowadzającą innowacje, wyróżniające ten tytuł spośród dziesiątek wydawanych każdego roku strategii. Test wersji beta nakazuje bardzo przychylnie patrzeć na **Imperium Galactica 3**. Wypowiadane w „Star Trek: Next Generation frazy" – „Kosmos. Ostateczna Granica" i „Dotrzeć tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek", nabierają w obliczu **Imperium Galactica 3: Genesis** zupełnie nowego znaczenia.

Przenosimy się do roku 2060, kiedy to Ziemia władana jest przez megakorporacje, które połączywszy swe siły, opracowały prototyp napędu nadprzestrzennego. Główny bohater gry bierze udział w eksperymentalnym locie. Kiedy powraca, okazuje się, że podczas jego nieobecności Ziemia została zaatakowana i podbita przez Obcych. Nie wszystko jednak wydaje się być stracone. Grupa ocalałych ludzi uciekła z powierzchni planety w poszukiwaniu kosmicznych sprzymierzeńców, którzy pomogą im odbić Ziemię. Gracz obejmuje dowództwo właśnie nad ostatnimi, wolnymi Ziemianami. Na wszystko dano nam 250 lat, podczas których przyjdzie nam odkrywać wszechświat, kolonizować planety, tworzyć floty okrętów kosmicznych, zawierać i zrywać sojusze z Obcymi rasami i wreszcie...

Rozgrywka w Genesis zachowuje tradycje serii, wprowadzając przy okazji nieco nowości. Tak jak uprzednio wszystko dziać się może zarówno w trybie turowym, jak i w czasie rzeczywistym.

GENESIS



ponownie przejąć kontrolę nad „błękitną planetą".

Fabuła **Genesis** została stworzona przez węgierskiego autora SF Zsolta Nyulasziego, który nie tylko opracował jej szkielet, ale także wymyślił wszystkie misje i wątki poboczne, dzięki którym gra ucieka od standardowego schematu liniowej strategii. Aby umocnić więzy fabuły, postanowiono zrezygnować z możliwości zabawy rasami innymi niż ludźmi (co nie oznacza, że kosmici nie istnieją w **Genesis**, wręcz przeciwnie – jest ich aż pięć ras). Wszystko dlatego, że narracja w **IG3** utrzymana jest w konwencji noweli SF. I tutaj pojawia się pierwsza z nowości: na gracza czeka 30 misji (z czego 10 trzeba ukończyć przy spełnieniu ściśle określonych założeń) przez które musi przejść i cała masa zadań pobocznych, wpływających na pewnego rodzaju zerwanie z charakterystyczną dla RTS-ów liniowością. Wykonując je jesteśmy nagradzani na różne sposoby (nowymi technologiami, nowymi komponentami statków kosmicznych, mapami prowadzącymi do nieodkrytych jeszcze układów planetarnych czy po prostu otwarciem drzewka misji pobocznych, tworzącym coś na wzór mini-kampanii). Nieznającym ***IG*** trzeba uświadomić, że tutaj nie ma przerw między misjami w typowo RTS-owym tego słowa znaczeniu. Wszystko jest jedną wielką grą, w której kiedy nie wykonujemy misji, zajmujemy się ekspansją terytorialną, gospodarką, infrastrukturą kolonii planetarnych, dyplomacją, produkcją, a czasami obroną naszych planet lub też podbojami nowych.

Rozgrywka w **Genesis** zachowuje tradycje serii, wprowadzając przy okazji nieco nowości. Tak jak uprzednio wszystko dziać się może zarówno w trybie turowym, jak i w czasie rzeczywistym (w zależności od tego jak nam wygodniej). Podczas batalii w każdej chwili możemy zatrzymać czas i wydać wszystkim swoim jednostkom odpowiednie rozkazy. Odnosi się to zarówno do wydarzeń mających miejsce na mapie galaktyki czy też na powierzchniach planet oraz na ich orbitach. Na mapie głównej w każdej chwili otrzymać możemy raport z każdej naszej kolonii, natomiast kiedy znajdziemy się na mapie powierzchni danej planety, możemy zacząć wydawać jej polecenia (produkcja, eksperymenty itp.).

Jeśli chodzi o nowości to wprowadzono rodzaje kolonii, teraz musimy decydować czy mieszkańcy danej planety będą pełnić rolę naukowców, przemysłowców czy też konstruktorów okrętów kosmicznych i uzbrojenia. Każda tego typu kolonia posiadać będzie doradców, którzy zawsze służyć będą mniej lub bardziej użytecznymi radami i wskazówkami (z dziedziny kolonizacji i koordynacji prac kolonii, taktyki i produkcji militarnej, a także nauki i odkrywania nowych technologii). Na początku rozgrywki podchodzą do nas po macoszemu i niczym w tutorialu uczą nas co do czego służy, jednak w późniejszych etapach gry potrafią niejednokrotnie wybawić z kłopotów, o których zbliżaniu się nie mamy jeszcze pojęcia. Producenci zautomatyzowali kolonie, dzięki czemu żyją one teraz własnym życiem. Nie trzeba się już martwić o stabilizację populacji i ciągłe dbanie o dopływy prądu i żywności. Komputer samodzielnie zajmuje się tymi rzeczami, dzięki czemu w pełni skupić się można na rozwoju, fabule i walkach. Zmianom uległnie także system dyplomacji, który nie odnosi się już do całej rozgrywki, a jedynie do poszczególnych misji.

Nowości sięgają także produkcji okrętów kosmicznych, na którą mamy teraz większy wpływ. Zaczerpnięto tutaj pomysł z **MechCommandera**, w którym z istniejących komponentów budowało się roboty. Podobnie jest tutaj. Istnieje pięć elementów konstrukcyjnych każdego okrętu, które dodatkowo składają się z dziesiątek podzespołów (oczywiście nie wszystkie są dostępne od razu). W ten sposób jak z klocków Lego możemy poskładać sobie charakterystyczne dla gracza statki kosmiczne. Decydujemy czy chcemy aby dany statek był szybki i niezbyt uzbrojony czy też powolny i siejący spustoszenie gdzie tylko się pojawi. Zaznaczyć trzeba, że dotyczy to wyłącznie wielkich okrętów kosmicznych – myśliwce i średniej klasy statki nie mogą być modyfikowane.

Prędzej czy później dojdzie do konfliktu zbrojnego. Ten element **Genesis** został najbardziej zmieniony. Wygra ten kto obmyśli lepszą strategię i nie pozwoli, aby przeciwnik miał lepszą. Ograniczono ilość dużych okrętów do ośmiu po każdej ze stron i tak naprawdę to one decydują o wyniku bitwy. Małej i średniej klasy myśliwce pełnią role wsparcia taktycznego dla wielkich krążowników. Podczas każdej potyczki musimy cały czas kontrolować to, co dzieje się na polu bitwy. Wystarczy zgubić na chwilę jakiś okręt przeciwnika, a możemy być pewni, że zada on nam bolesny cios. Aby ułatwić graczom kontrolę nad tym wszystkim dano możliwość zatrzymania czasu i zapoznania się z tym, co się właściwie dzieje, przy jednoczesnym wydaniu swoim okrętom odpowiednich rozkazów. W **Genesis** nie liczy się ilość i jakość uzbrojenia, ale pomysł na walkę z przeciwnikiem. Każdy okręt ma swoją piętę achillesową, po której odnalezieniu nawet kilkukrotnie klasowo słabszy statek jest w stanie go pokonać.

Philos Studios chwali się tym, że ich **Imperium Galactica** jest złotym środkiem pomiędzy dwiema poprzednimi częściami serii, a ***Homeworldem***. Wersja beta zdaje się potwierdzać to twierdzenie. Koniec roku zapowiada upadek ***Homeworlda***, który... czy tak się stanie w rzeczywistości? Z ostatecznymi ocenami poczekajmy do wydania gry, którą w Polsce będzie dystrybuowała firma **Cenega**. ❐

OLAF_22 Złota Polska Jesień

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

Neverwinter Nights

cRPG dla każdego

Producenci z BioWare pozazdrościli zapewne sukcesu firmie Blizzard, której *Diablo 2* jest jedną z najpopularniejszych i najlepiej sprzedających się gier. Dlatego też Neverwinter Nights to tytuł oferujący niezwykle uproszczoną w stosunku do *Baldur's Gate* rozgrywkę i otoczkę fabularną. Jednocześnie gra ta zawiera w sobie wszystko to, co swego czasu zdecydowało o sukcesie obu części *Diablo*: przyjazny interfejs, łatwą obsługę i rozbudowane opcje gry sieciowej. Wszystkie te zabiegi mają służyć temu, aby po Neverwinter Nights sięgnęły także osoby na co dzień unikające cRPG, a lubiące mniej skomplikowaną zabawę w pseudo gry role-playing. Czy to źle? Jako zagorzały miłośnik zarówno *Diablo*, jak i *Baldur's Gate'a* mogę odpowiedzieć krótko – oby tylko więcej tak dobrych gier jak Neverwinter Nights.

Maciej Jasiński

W przeciwieństwie do ***Baldur's Gate***, w **Neverwinter Nights** nie masz żadnego konkretnego bohatera, którego mroczna historia byłaby podstawą rozwoju fabuły. Tutaj raczej wzorcem ***Diablo***, kierowana postać jest jedynie uczestnikiem działań kreowanych przez inne postacie pojawiające się w grze.

Na samym początku trafiasz jako młody i niedoświadczony wojownik (mag druid, bard, złodziej itd.) do Akademii Wojskowej w Neverwinter. Od przełożonych dowiadujesz się, że miasto zmaga się z tajemniczą plagą, na którą magowie i mędrcy nie są w stanie znaleźć żadnego lekarstwa. Po krótkim szkoleniu, będącym jednocześnie tutorialem, udajesz się w końcu na spotkanie ze swoim przełożonym. Wtedy to w budynku Akademii pojawiają się zabójcy, którzy mordują większość znajdujących się tam osób. Wśród nielicznych ocalałych jesteś oczywiście Ty, a teraz po „chrzcie bojowym" stajesz się już całkiem sprawnym członkiem miejskiej policji. W tych okolicznościach, z braku lepszych ludzi, to Tobie zostaje powierzone odnalezienie czterech kreatur, w których przemycono do Newerwinter składniki potrzebne do stworzenia medykamentu mogącego uleczyć mieszkańców miasta.

Icewind Dale II

Na dalekiej północy wciąż zima

Firma Black Isle Studios będąca wraz z kanadyjskim Bioware jednym z największych autorytetów w dziedzinie cRPG uraczyła nas właśnie swym kolejnym dzieckiem – Icewind Dale 2. Akcja tej gry z powrotem przenosi Cię do krain północy położonych w świecie Forgotten Realms, gdzie walczył będziesz z hordami goblinów, orków i bugbearów. Choć to samo nie zapowiada jakiejś wielkiej przygody – stwory te to jedne z najsłabszych istot zamieszkujących Zapomniane Królestwa – to jednak im dalej, tym zabawa staje się bardziej wciągająca. Icewind Dale 2 ma też inne zalety: nowe zasady gry bazujące na trzeciej edycji D&D, pasjonujące i liczne bitwy, doskonały dźwięk i dobrą oprawę graficzną. Program doskonale korzysta z możliwości, jakie daje engine Inifity – co wypada specjalnie zaznaczyć, jako że ani Black Isle, ani Bioware nie zamierzają już z niego więcej korzystać, gdyż obydwie firmy pracują już na silnikach nowej generacji. Szkoda, bo IWD2 udowadnia, że ze starego Infinity wciąż można wiele wycisnąć.

Bazyl

Rolplej bojowy

Osoby, które grały w pierwszą część ***Icewind Dale***, powinny czuć się przy „dwójce" jak w domu. **IWD2** oferuje praktycznie ten sam rodzaj zabawy – prostą, liniową przygodę z mnóstwem epickich bitew, wplecionymi w główny wątek questami, licznymi skarbami i całą masą najprzeróżniejszych stworów. Z kolei kto wcześniej zetknął się tylko z ***Baldur's Gate*** lub ***Planescape Torment***, może przy **IWD2** poczuć się, jakby grał w ***Diablo***. Na dłuższą metę wrażenie to jest jednak mylące, gdyż walka w **Icewind Dale 2** wymaga wysiłku nie tylko od palca wskazującego, ale i głowy, zaś zadania i zagadki, jakie otrzymujesz do rozwiązania w trackie gry są naprawdę inteligentne. Poza tym system rozwoju postaci zastosowany w **IWD2** jest znacznie bardziej

Grę podzielono na cztery rozdziały, wzbogacone dodatkowo o omówione powyżej wprowadzenie. Pierwszy etap prawie w całości będzie rozgrywał się w Neverwinter. Jednak w kolejnych trafisz do innych miast, wiosek, ruin dawnych ludzkich siedlisk, niezbadanych lasów czy sieci kopalń i podziemi zamieszkałych przez przerażające istoty. Pokonując kolejne rozdziały gry, odblokowujesz sobie dostęp do nich. Wówczas możesz rozpocząć nową grę, zupełnie innym bohaterem, od dowolnie wybranego etapu.

Prowadzony za rączkę

Neverwinter Nights to przykład gry, do której bez żadnego wcześniejszego przygotowania może zasiąść osoba, która nigdy żadnego cRPG w życiu nie widziała. Co więcej osoba taka bez problemu poradzi sobie z wszelkimi opcjami i będzie w stanie grać niemal równie skutecznie, co stary roleplayowy wyjadacz. Już na etapie kreowania postaci można skorzystać z bogatego zestawu gotowych bohaterów. Wystarczy kliknąć na upatrzoną twarzyczkę i już zaczyna się grę. Chcący jednak stworzyć jakąś własną postać, nie zostali pozostawieni sami sobie. Na każdym etapie kreacji bohatera (poza oczywiście wyborem płci, głosu i wyglądu) można kliknąć na „rekomendowane", a program sam ustali, co najbardziej nam się przyda. Nie trzeba nawet zbytnio wczytywać się w opis poszczególnych klas i umiejętności. Także później, gdy bohater awansuje na kolejne poziomy,

skomplikowany niż prosty schemat wymyślony przez **Blizzarda**. Co więcej, powiedziałbym, iż żadna z wcześniejszych gier opartych o engine Infinity nie ma równie dobrego systemu. Po części jest to zasługa zmian wprowadzonych przez trzecią edycję D&D, po części pojawieniu się nowych ras i klas pozwalających jeszcze bardziej zróżnicować drużynę. Maksymalnie może ona liczyć sześciu członków, jednak jeśli nie masz czasu ani ochoty wnikać w dość żmudny proces kreowania bohaterów, możesz skorzystać z wcześniej przygotowanych postaci i drużyn.

Stare po nowemu

Nowe rasy, jakie dostępne są w grze to przede wszystkim różne odmiany krasnoludów, ludzi, elfów, gnomów i niziołków. „Odmieńcy" ci są hojnie obdarowani przez naturę różnymi umiejętnościami, co czyni z nich doskonały materiał na bohaterów. Oczywiście – coś za coś. W tym przypadku haczyk polega na tym, iż im większe są wrodzone umiejętności danej postaci, tym wolniej awansuje ona na kolejne poziomy doświadczenia. Ciemny elf zwany popularnie drowem, gnom głębinowy, czy aasimarowie będący wynikiem związku ludzi z istotami boskimi – wszystkie te stworzenia pozostają z reguły od jednego do trzech poziomów w tyle za przedstawicielami „normalnych" ras (przy założeniu, że wszyscy zaczynali grę w tym samym momencie). Trzeba po prostu rozważyć, co bardziej się opłaca: gra na przykład paladynem – aasimarem, który z racji pochodzenia otrzymuje dwa punkty do mądrości i charyzmy, widzi w ciemnościach i jest bardzo odporny na działanie kwasu, zimna i elektryczności, czy też paladynem – człowiekiem, który nie ma żadnych bonusów, ale szybciej przeistacza się w wysokopoziomowego herosa. Obydwie drogi mają swoje zalety, od Ciebie tylko zależy, którą wybierzesz. Dodam jeszcze tylko, iż w panteonie ras **IWD2** znajduje się również pół-ork, który jest bardzo silny, a nie posiada żadnych obostrzeń co do tempa zdobywania doświadczenia. Jest to idealny materiał na barbarzyńcę lub wojownika.

Co się tyczy nowych profesji, w **IWD2** pojawiły się trzy nowe: mnich, mag oraz wyspecjalizowany kapłan wyznający jedno, konkretne bóstwo i otrzymujący od niego określone moce. Dwie pozostałe klasy specjalizują się zaś odpowiednio w walce bez użycia broni oraz magii, która ma swoje źródło we wrodzonych zdolnościach, nie zaś w księdze czarów. Mag, w przeciwieństwie do czarnoksiężnika nie musi uczyć się

INTERFEJS

Interfejs gry Neverwinter Nights to przykład dzieła niemal doskonałego, które powinno być stawiane za wzór wszystkim obecnym i przyszłym producentom gier. Tak łatwego w obsłudze, a jednocześnie stwarzającego dużo możliwości, wcześniej nigdy nie spotkałem. Wszelkie ekrany (od opisu postaci, po wykaz znanych czarów) można otwierać jako niezależne okna.

O ile w *Diablo 2* mieliśmy pas składający się maksymalnie z kilkunastu przegródek, to w Neverwinter Nights ów „pas" ma aż 36 miejsc do wykorzystania. Standardowo poszczególne umieszczone w nim przedmioty, umiejętności specjalne czy czary, aktywuje się przy pomocy klawiszy od F1 do F12. Jednak wciskając klawisze CTRL i SHIFT uzyskujemy dostęp do pozostałych 24 przegródek.

można skorzystać z pomocy komputera i rozdzielić posiadane punkty na zalecane cechy czy zdolności.

Diablo tkwi w szczegółach

Podstawową różnicą pomiędzy serią ***Baldur's Gate***, a **Neverwinter Nights** jest zrezygnowanie z tworzenia drużyny w trybie single player. W przeszłość odeszły zatem miłosne rozmowy Jaheiri i Khalida oraz komentarze Minsca. Teraz wzorem ***Diablo 2*** możesz jedynie korzystać z pomocy najemników. Występują oni w kilku specjalnościach, tak aby odpowiednio uzupełniać Twoją postać. Przykładowo jeśli jesteś wojownikiem, to największą pomocą będzie Tobie służył dobry złodziej. Natomiast w przypadku gry magiem, przydatne okaże się wsparcie jakiegoś wojownika. W przypadku śmierci najemnika, możesz go wskrzesić w świątyni. Nie masz niestety większego wpływu na jego działania, a co najwyżej możesz wydać mu kilka poleceń dotyczących strategii, nie masz jednak możliwości uzbrajania go w posiadany przez siebie sprzęt.

Z ***Diablo*** przejęto również bardzo przydatny element określany w grze **Blizzardu** jako „townportal". Teraz jego rolę spełnia magiczny artefakt, który otrzymujesz na samym początku gry. Dzięki niemu możesz w dowolnej chwili, z dowolnego miejsca (również z przeszłości,

Moim zdaniem

Karol Szmyt

Spotkało mnie nie lada szczęście – w tym samym czasie mogłem grać w dwie doskonałe gry RPG. Moje wrażenia mogę wyrazić krótko. **Icewind Dale 2** zachwycił mnie swoją solidną budową – wiadomo było, iż będzie to program, w którym krew leje się często, a trup pada gęsto – i taką właśnie grę otrzymaliśmy. Bez rozwodzenia się, idziesz cały czas naprzód zostawiając za sobą zgliszcza. Zabawa jest świetna, choć dość szybko może się znudzić, co jest spowodowane tym, iż wszystko to już raz widzieliśmy tyle, że w innej oprawie graficznej i dźwiękowej.

Wobec **Neverwinter Nights** nie miałem żadnych oczekiwań, może i dobrze, gdyż ani mnie ona nie rozczarowała, ani nie zachwyciła. Jedynym wyjątkiem jest edytor misji, który kryje w sobie wielkie możliwości i po nim właśnie obiecuję sobie najwięcej. Na pewno znajdą się ludzie, którzy z jego pomocą stworzą scenariusze daleko lepsze niż to, co dostajemy w pudełku. Choć zatem mam kilka „ale", to jednak polecam tą grę – na pewno usłyszymy o niej jeszcze nie raz i to zarówno w singlowym, jak i multiplayerowym wydaniu.

Moja ocena ☺

gdy będziesz przenosił się w czasie) teleportować się do świątyni. W niej, po odpowiednich zabiegach leczniczych, sprzedaży zbędnego złomu, zakupie tego przydatnego – możesz wejść w portal, który przeniesie Cię dokładnie w to samo miejsce, z którego przybyłeś. Miłośników ***Diablo*** nie powinna również zaskoczyć opcja respawn. Po własnej śmierci możesz odrodzić się w świątyni, tracisz jednak 10% posiadanego złota oraz 50 punktów doświadczenia na każdy poziom bohatera.

Przygody dniem i nocą

W początkowej fazie gry, zabawa przypomina w znacznym stopniu ***Baldur's Gate***. Jednak im dłużej ma się kontakt z **Neverwinter Nights**, tym bardziej można się przekonać, że jest to tytuł kierowany do szerszego grona odbiorców. Kolejne lokacje zaczynają różnić się jedynie ilością i siłą przeciwników, a także jakością przedmiotów, które znajdujesz.

Niewątpliwie questy to nie jest ten element gry, na który autorzy **Neverwinter Nights** poświęcili najwięcej czasu. Większość z nich oparto na schemacie znajdź kogoś/przedmiot, przynieś głowę zabitego/przedmiot do określonej osoby. Przy tym zdarzają się jednak zadania bardzo ciekawe, które można rozwiązać na kilka różnych sposobów. Przykładowo zamiast zabijać poszukiwanych przestępców, można puścić ich wolno, a jedynie przynieść szefowi lokalnej policji ucho każdego z nich. Podobnie interesujący jest udział w roli sędziego w pewnym procesie czy też podróż w czasie, aby w przeszłości doprowadzić do wadliwego wyprodukowania mechanicznych strażników podziemi.

Natomiast dialogi w **Neverwinter Nights** są w większości ciekawie napisane. Szczególne wrażenie zrobiło na mnie picie z pewnym półorkiem, który po iluś tam kolejkach „wymięka" i zgadza się ujawnić pewną informację. Nie brakuje w grze również tekstów bardziej ostrych w rodzaju spowiedzi pewnego mordercy: „Dopadłem ich wszystkich. Jednego po drugim, znalazłem ich i zabiłem. Zabiłem ich rodziny. Zabiłem ich psy i ich konie...". Zdecydowanie w **Neverwinter Nights** napotkasz bardzo wielu mało sympatycznych NPC-ów.

MISS UNIVERSUM D&D

NEVERWINTER NIGHTS

ICEWIND DALE II

zaklęć na pamięć i może ich rzucić więcej, jednak płaci za to zmniejszoną liczbą czarów, jakie może poznać.

Gdy już wybierzesz rasę i zajęcie dla tworzonej właśnie postaci czeka Cię prawdziwy majstersztyk – określenie jej cech. Są to jak zwykle siła, zręczność, budowa fizyczna, mądrość, inteligencja i wygląd, jednak w trzeciej edycji określenie wartości poszczególnych cech nie odbywa się na drodze losowania. Po prostu sam decydujesz ile na każdą z nich przydzielisz punktów z dostępnej puli. Jest ona dość skromna, co sprawia, iż z starcza zaledwie na trzy „osiemnastki", co jest okupione zmniejszeniem pozostałych trzech cech do poziomu 7-8 punktów. Należy jednak pamiętać, iż co kilka poziomów doświadczenia otrzymujesz dodatkowy punkt, który możesz swobodnie dodać do którejś cechy – nawet „18". Charyzma mojego maga (jest to jego pierwszoplanowa cecha, w odróżnieniu od inteligencji u czarnoksiężnika) urosła już do 25, a wcale nie wiem, czy jest to już maksimum. Biorąc pod uwagę to, iż poszczególne postaci mogą być tak mocno ukierunkowane na konkretną cechę, w **IWD 2** można stworzyć prawdziwych ekspertów w swoich dziedzinach znacznie szybciej niż w poprzednich RPG-ach ***Black Isle*** czy **Bioware'u**. Z drugiej strony patrząc, wprowadzenie do gry nowego systemu umiejętności, który przypomina nieco pamiętne „perki" z Fallouta sprawia, iż praktycznie nie sposób mieć dwie identyczne postaci. Lista owych cech jest bardzo duża, zaś ich dostępność uzależniona jest od cech i klasy postaci.

Nowe atrybuty bohaterów wpływają zresztą nie tylko na walkę, ale również na sposób, w jaki może potoczyć się spotkanie z jakimś NPCem. Wysoki poziom dyplomacji lub zastraszania może sprawić, iż w drzewie dialogowym pojawią się dodatkowe opcje. Wiedza o alchemii pozwoli zidentyfikować miksturę, którą od niego otrzymasz (bez konieczności rzucania zaklęcia „Identyfikacja"), zaś umiejętność korzystania z magicznych przedmiotów pozwoli użyć jego różdżkę nawet złodziejowi. Jedyny problem w tym, że dana umiejętność często musi osiągnąć maksimum, aby zaczęła należycie działać.

Na pohybel burczymisiom

Możliwości oferowane przez nowy system postaci są spore, jednak nie należy zapominać, iż większość czasu spędzonego przy **Icewind Dale 2** poświęcisz nie rozmowom, lecz planowaniu bitew i walce. **IWD 2** jest godnym następcą swego poprzednika, jako że praktycznie non stop z kimś tu

CO NOWEGO W TRZECIEJ EDYCJI

Cecha	Druga edycja D&D (jak w Baldur's Gate)	Trzecia edycja D&D (jak w Icewind Dale lub Neverwinter Nights)
Klasa pancerza	Liczona od 10 w dół	Liczona od 0 w górę
Umiejętności złodzieja: chowanie się w cieniu, ciche poruszanie, otwieranie zamków	Złodziej, do pewnego stopnia ranger i bard	Wszystkie typy postaci
Możliwość posługiwania się tarczą	Wojownik, ranger, paladyn, kapłan, do pewnego stopnia złodziej	Wszystkie klasy postaci
Feats (specjalne umiejętności dla różnych postaci)	brak	Uzależnione od klasy postaci
Obostrzenia w posługiwaniu się różnymi typami broni	Tylko wojownicy mogą posługiwać się wszystkimi typami uzbrojenia	Każda klasa postaci może posługiwać się każdym rodzajem broni
Liczba klas postaci	7	11
Liczba ras	6	17

walczysz, a co ważniejsze Twoi przeciwnicy postępują tym razem w bardziej przemyślany sposób. Widać to po magach, których zaklęcia naprawdę mogą uprzykrzyć życie, a którzy, jeśli tylko im zagrozisz, próbują natychmiast się wycofać wzywając po drodze posiłki. To samo robią łucznicy. Wojownicy biorący udział w bezpośredniej walce często posiłkują się natomiast miksturami leczącymi rany co sprawia, iż nawet kilku orków potrafi długo się bronić.

Niestety, prócz zalet są również i wady. Dotyczy to zwłaszcza dwóch spraw: grafiki i odnajdywania przez członków drużyny właściwej ścieżki do wskazanego miejsca. Ten drugi problem jest dość oczywisty – nawet przy ustawieniu współczynnika „szukania" na maksimum, zdarza się, iż Twoja postać rusza najdłuższą z możliwych, zamiast najkrótszą drogą. Nie ma co narzekać, jeśli plansza jest już zbadana i bezpieczna, jednak mrozi wiadomość, iż Twój wojownik samotnie musi nagle odpierać atak, gdyż poszedł w lewo zamiast tak jak wszyscy w prawo i na własną rękę odkrył obozowisko orków. Szanse na to, że zginie, nim nadciągnie odsiecz są, przynajmniej na początku gry, bardzo duże.

Aspekt graficzny problemu również odnosi się do bitew. Jak wspomniałem na początku często biorą w nich udział prawdziwe tłumy, a wówczas małe figurki przedstawiające Twoich bohaterów i ich przeciwników są nierozpoznawalne. Prawda, ten sam zarzut można postawić innych grom RPG, czy strategiom, jednak wydaje mi się, iż Infinity nie został po prostu przewidziany do symulowania walk, w których bierze udział tyle postaci, że liczby takiej nie powstydziłby się ***Warcraft 3***. Z drugiej strony patrząc należy podkreślić fakt, iż twórcy **Ice-**

Strzały z Aurory

Gra **Neverwinter Nights** powstała na nowym engine'ie o nazwie Aurora. Jego możliwości naprawdę robią oszałamiające wrażenie. Przede wszystkim masz cały czas możliwość swobodnego przybliżania i oddalania widoku (zarówno z klawiatury, jak i przy pomocy pokrętła myszy), przy tym grafika nic nie traci na swej jakości.

Nowy silnik pozwolił również na wykreowanie bardzo ciekawych światów. Gigantyczne podziemne jaskinie, pozostałości dawnych cywilizacji, wysokie miejskie budynki czy też lasy pełne potężnych drzew – to chyba najlepsze przykłady możliwości Aurory. Także animacje postaci, oraz efekty towarzyszące czarom są na najwyższym poziomie.

Pewną niedogodnością jest jedynie wielkość czcionki podczas wyświetlania dialogów przy wyższej rozdzielczości. Na monitorze 17-calowym możesz uruchomić grę maksymalnie w rozdzielczości 1024x768, aby nie męczyć wzroku podczas prób przeczytania niewielkich napisów w lewym górnym rogu ekranu.

W to trzeba zagrać

Neverwinter Nights to gra, która ma szansę spodobać się zarówno fanom serii ***Might & Magic***, jak i zwolennikom mniej skomplikowanej rozrywki spod znaku ***Diablo***. Ukończenie kampanii przygotowanej dla pojedynczego gracza może zająć nawet dwa tygodnie, a trzeba pamiętać, że swe prawdziwe możliwości **Neverwinter Nights** ukazuje dopiero podczas rozgrywki sieciowej. ❒

Cena: 129,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —
Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 96 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D 16 MB*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*	
producent: *BioWare* **wydawca:** *Atari/Infogrames* **polski dystrybutor:** *CD Projekt*		
http://nwn.bioware.com		

ROLE-PLAYING
Grafika: ★★★★½
Dźwięk: ★★★★½
Grywalność: ★★★★½
9
REWELACJA

W SKRÓCIE
ZALETY:
+ przyjazny w obsłudze interfejs
+ efektowne czary
+ dobra oprawa graficzna
WADY:
– schematyczne questy

wind Dale 2 stworzyli zupełnie nowy interfejs, w dużej mierze konfigurowalny, który jest tak prosty w obsłudze, że do pewnego stopnia rekompensuje problemy wynikające z braku jasnego obrazu bitwy. Jego działanie jest bardzo proste. U dołu ekranu znajduje się pasek z 12 przyciskami, którym można przypisać dowolną funkcję. Co więcej uporano się też z problem, który prześladował mnie od czasów ***BG1***. Gdy mój łucznik nagle znajdował się oko w oko z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz trzeba było wchodzić do ekranu postaci, zabrać mu łuk, a dać miecz i tarczę. Teraz przygotowano miejsce na cztery konfiguracje uzbrojenia aktywowane za naciśnięciem jednego klawisza. I po kłopocie.

Skoro już jesteśmy przy oprawie wizualnej gry, dodam jeszcze słów kilka o dźwięku. Jak zwykle w grach ze stajni **Black Isle** muzyka towarzysząca zabawie jest doskonała. Głosy poszczególnych postaci także są idealnie dobrane (słuchając Oswalda Fiddlebender, znanego z pierwszej części gry sprzedawcę magicznych mikstur, zrozumiałem dlaczego nikt nie lubi gderliwych osób – jego sposobu mówienia nie da się znieść), choć to akurat w testowanej przez nas angielskiej wersji gry. Co będzie w wersji polskiej dopiero zobaczymy. Dość powiedzieć, iż jest to jedna z nielicznych gier, w których nie wyłączam, ani nie ściszam muzyki. Czy to badasz jakiś teren, czy bierzesz udział w bitwie, zawsze towarzyszy Ci odpowiednio dobrana melodia.

Czy warto kupować **Icewind Dale 2**, gdy tuż tuż jest także ***Neverwinter Nights*** i ***Morrowind***? To zależy od tego, czy było się fanem poprzedniej części gry. Jeśli tak, **IWD 2** to pozycja obowiązkowa choćby z tego względu, że znakomicie rozszerza formułę pierwowzoru o zasady trzeciej edycji D&D. Jeśli nie, cóż, zastanowiłbym się. **Icewind Dale 2** to przede wszystkim walka i jeśli ktoś szuka wspaniałej fabuły, zwrotów akcji i niespodzianek, to po prostu nie ten adres. Osobiście czekałbym wówczas na pojawienie się ***Morrowinda***. ❒

Cena: 99,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —
Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, Windows 95/98*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x16, Windows XP*	
producent: *Black Isle Studios* **wydawca:** *Interplay* **polski dystrybutor:** *CD Projekt*		
http://icewind2.blackisle.com/		

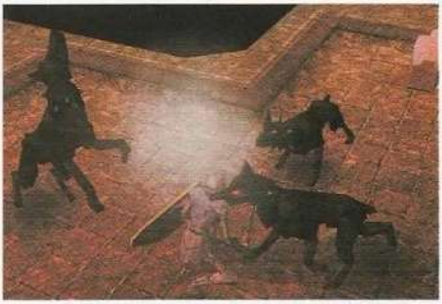
ROLE-PLAYING
Grafika: ★★★★☆
Dźwięk: ★★★★½
Grywalność: ★★★★☆
8
NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE
ZALETY:
+ nowe zasady gry
+ ulepszony interfejs
+ epickie bitwy
WADY:
– starzejący się engine

PRAWDZIWA HISTORIA NEVERWINTER

fotoGRAm by Manis

1 Wróciłam do rodzinnego miasta Newerwinter po kilku miesiącach spędzonych na zamorskich podróżach, walkach z piratami i rozróbach w towernach. Wróciłam, aby odwiedzić rodzinę, starych znajomych... a tak naprawdę to skończyła mi się kasa...



2 Obawiałam się nieco wizyty w domu, wszakże wyjeżdżałam z pieniędzmi pożyczonymi z sejfu mamusi, która nic o tej pożyczce nie wiedziała. Na samym progu przywitały mnie radośnie moje trzy pieski: Reksio, Azorek i Fifi. Kurcze, Reksio obślinił mi całą zbroję.

3 Moi trzej starsi bracia (urodę i wzrost odziedziczyli po mamusi) strasznie ucieszyli się na mój widok. Wzajemnym uściskom nie było końca. To właśnie od rodziny dowiedziałam się, że Neverwinter ma poważne problemy. Tajne Porozumienie Smoków i Arcymagów (w skrócie TPSA) obniżyło jakiś czas temu opłaty za mana, ale podniosło jednocześnie o 500% comiesięczny abonament za korzystanie z czarów.

4 Adepci różnych szkół magii i zwykli mieszkańcy, używający czarów do rozpalania w kominku czy teleportowania śmieci na wysypisko, coraz częściej buntowali się przeciwko opłatom na rzecz TPSA. Nie płacących abonamentu skazywano jednak na powieszenie. Tylko Pracownia Katów Pospolitych (bez skrótu) z wielkim zadowoleniem przyjęła wprowadzony system wymierzania kar.

5 Nie mogłam patrzeć z założonymi rękoma na taki jawny wyzysk. Wyjęłam z torby nowy miecz przywieziony z podróży do Luskan. Wygrałam go w pokera od niejakiego Luke'a Skywalkera, który naprawiał w tamtejszym porcie swój statek. Zauważyliście, że kolor miecza ma dokładnie ten sam odcień zieleni co spinka w moich włosach oraz podeszwy moich butów – i to wcale nie jest przypadek.

6 Już pierwszy napotkany smok należący do TPSA, po krótkiej walce i groźbie zniszczenia złożonych przez niego jajek, wyjawił mi dlaczego Tajne Porozumienie potrzebowało tych pieniędzy. Zamierzali za zgromadzone środki umożliwić wszystkim ludziom dostęp do superszybkich czarów z 9 poziomu. Jednak główny księgowy TPSA – Koziołek Matołek uciekł gdzieś z całą kasą.

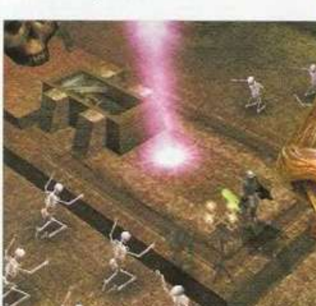
7 Smoki i Arcymagowie okazali się tylko pionkami w grze Koziołka Matołka. Znałam go jeszcze z czasów szkolnych jako postać, która miała dobre kontakty z grupą przestępczą Kowali z Pacanowa. Rozprowadzał z ich pomocą rudę żelaza wyjątkowo słabej jakości, która nie nadawała się nawet na podkowy. Zapewne w porozumieniu z Kowalami Koziołek działał i teraz. Nie pozostawało mi zatem nic innego, jak przeprowadzić własne śledztwo.

8 W miejskiej bibliotece musiałam spalić część zbiorów, aby szef tej placówki przypomniał sobie, że faktycznie siedział kiedyś w jednej celi z Koziołkiem. Twierdził, że w więzieniu Matołek często rozmawiał z niejakim Quintem Jharegiem obecnym członkiem zarządu TPSA. Wszystkie elementy łamigłówki układały się w spójną całość. Wystarczyło tylko odwiedzić dom Jharega...

9 Quinta Jharega zastałam przy sztalugach. W zamian za darowanie mu życia – zaproponował, że zwróci wszystkie zagrabione z TPSA pieniądze i co ważniejsze namaluje mój portret. Zgodziłam się i nie żałuję, gość ma naprawdę talent. Potrafi nawet odręcznie fałszować Luskańskie banknoty – sama widziałam, nie da się ich odróżnić od oryginału. Dzięki niemu mam przy okazji zapas gotówki na przynajmniej dwadzieścia lat podróżowania i rozbijania się po portowych knajpach.

10 Koziołka Matołka znalazłam w ogrodzie przy willi Quinta Jharega. Chciał pertraktować, ale postanowiłam się zemścić za te wszystkie krzywdy które wyrządził w moim życiu. To pod wpływem jego przygód wyruszyłam „po szerokim świecie szukać tego, co jest bardzo blisko". Może zbyt dosłownie odczytałam te słowa, ale draniowi i tak się należało.

11 Musiałam jeszcze poradzić sobie jakoś z grupą żołnierzy będących na usługach Koziołka Matołka. Po tysiącu przestałam już ich liczyć, a Neverwinter wzbogaciło się o nowy obiekt użyteczności publicznej – szkoda tylko, że od razu zapełniony. Faktem jest jednak, że TPSA oddało niesłusznie pobrane pieniądze i pod nowym już kierownictwem, znacznie obniżyło ceny. Tylko Pracownia Katów Pospolitych oprotestowała te działania, gdyż spowodowały one długi przestój w działalności.



12 Mieszkańcy Neverwinter z wdzięczności, postawili na głównym placu nową gilotynę nazwaną moim imieniem. Natomiast Miejski Związek Anorektyków założył nawet mój fanklub. Wpadłam do nich na jedno spotkanie i muszę przyznać, że traktowali mnie tam niemal jak boginię. Dziękczynne pokłony i ofiary z żywności, której nie zjedli – to naprawdę robiło wrażenie.

BATTLEFIELD 1942

Druga wojna światowa online i nie tylko

O Battlefield 1942 było przez długi czas dość cicho. Ambitny projekt, jaki postanowiła zrealizować firma **Digital Illusion** prezentował się nieźle na papierze, ale nie wzbudzał tyle emocji co ***Return to Castle Wolfenstein***, czy ***Medal of Honor*** – dwie gry FPP, których akcja również toczy się w czasie II wojny światowej. Wszystko zmieniło się, gdy nie tak dawno ukazało się demo, a raczej dwa dema **Battlefield 1942**: jedno single, drugie multiplayerowe. Na liście najpopularniejszych sieciówek to drugie zawędrowało na sam szczyt, plasując się zaraz za prowadzącym ***Counter-Strike'iem***, a przed ***Warcraftem 3***. Czy było to chwilowe zauroczenie, czy raczej pierwsze sygnały tego, iż mamy do czynienia z prawdziwą perłą? Po tym, co widziałem przez ostatnie kilka dni sądzę, że to drugie.

Blaster

Battlefield 1942 to gra przeznaczona przede wszystkim do zabawy w gronie maksymalnie 64 osób. Ponieważ w chwili, gdy piszę te słowa, wciąż nie tylko trudno jest złapać taką ilość chętnych, ale z cudem graniczy znalezienie połowy tego – postanowiliśmy recenzję **Battlefield 1942** podzielić na dwie części. W tym numerze przedstawimy zarys gry i wrażenia z zabawy z botami, w przyszłym, w dziale Arena Online, znajdzie się obszerna relacja z naszych stricte sieciowych zmagań.

Battlefield oferuje cztery teatry działań wojennych: Afrykę Północną, Europę Zachodnią, Europę Wschodnią i Pacyfik. Na każdym z tych obszarów znalazły się cztery konkretne bitwy. Będziesz mógł walczyć w ruinach Stalingradu i Berlina, szturmować plaże Normandii i Wake Island, brać udział w bitwach pancernych na łuku kurskim i w Afryce. To, co bardzo szybko zauważysz w każdej z nich, to olbrzymia rola pojazdów mechanicznych. Możesz kierować czołgami, artylerią samobieżną, transporterami, pilotować samoloty, a nawet pływać okrętami – od barek desantowych poczynając,

poprzez łodzie podwodne, a na niszczycielach i lotniskowcach kończąc. Każdy z tych „pojazdów" ma swoje mocne i słabe strony, które da się wykorzystać. Możesz nawet oszukiwać – wyskoczyć na spadochronie ze swojego samolotu, wylądować na wrogim lotniskowcu i ukraść nieprzyjacielski samolot (oczywiście, jeśli nikt Cię wcześniej nie zastrzeli). Choć każdy pojazd da się praktycznie obsłużyć samemu, dobrze jest mieć zgraną załogę. Samoloty B-17, które są powolne i jako takie stanowią świetny cel dla myśliwców, uzbrojone są w dwa karabiny maszynowe. Jeśli tylko zdołasz znaleźć chętnych do ich obsługi, na pewno nie będziesz już takim łatwym celem.

Najlepsza nawet armia złożona z samych pojazdów nie wygra jednak bitwy, gdy nie ma wsparcia piechoty. W **Battlefield 1942** możesz wybrać pomiędzy pięcioma typami żołnierzy: zwiadowcą, specjalistą od ładunków wybuchowych, lekarzem, uzbrojonym w bazookę lub panzerschriek „zabójcą czołgów" (to prawie jak zabójca trolli z Warhammera) oraz typowym piechociarzem mającym w ręku karabin maszynowy. Sukces zależy od współdziałania wszystkich tych klas, choć od razu trzeba zaznaczyć, iż na niektórych mapach piechocie jest znacznie trudniej niż na innych. W labiryntach ruin Berlina i Stalingradu jest absolutnie najważniejsza, podczas gdy w piaskach Afryki stanowi dość łatwy cel dla czołgów.

Podstawą gry są punkty, które każda ze stron otrzymuje przed bitwą. Przegrywa ta strona, która straci wszystkie. Ich liczba zmniejsza się za każdym razem, gdy ginie jeden z Twoich żołnierzy lub gdy przeciwnik panuje w tym samym czasie nad pewną określoną liczbą miejsc kontrolnych na mapie. System działa doskonale, jako że wprost zmusza Cię do walki – gdyż inaczej wróg zajmie punkty kontrolne, ale zarazem zachęca do ostrożnego zachowania – gdyż Twoja śmierć również oznacza utratę punktów. Oczywiś-

cie, prędzej czy później na pewno „dostaniesz". Wówczas, przy ponownym respawnie, możesz wybrać miejsce, w którym chcesz się odrodzić – do wyboru masz bazę główną, lub jeden z kontrolowanych przez Twój team punktów kontrolnych. Możesz też ponownie wybrać sobie funkcję, jaką chcesz pełnić spośród pięciu klas żołnierzy, o których mówiłem wcześniej.

Akcja w **Battlefield 1942** jest bardzo szybka i, powiedziałbym, intensywna. Z początku nie wiadomo co się dzieje. Dookoła wybuchają pociski, biegają żołnierze, słychać odgłosy strzałów i komendy dowódców, na niebie krążą samoloty (które mogą zrzucić Ci na głowę bomby). Panuje – jak to na wojnie – kompletny chaos. Trzeba nieco czasu, by przyzwyczaić się do niego, a wówczas gra zaczyna nabierać rumieńców. Kontrolowane przez komputer boty, z którymi i przeciwko którym walczysz, zachowują się całkiem przyzwoicie, przynajmniej na tyle, by nie zastanawiać się, czy pocisk bazooki jest dokładnie tym, czym strzela się do zwykłego żołnierza. Sama walka jest niezwykle emocjonująca i intensywna choćby z tego względu, iż praktycznie na każdej mapie musisz stosować inną taktykę. Poza tym punkty kontrolne o które najczęściej toczysz zmagania to często bunkry lub stanowiska broni maszynowej. Gdy się do takiej dostaniesz, niech drżą żołnierze wroga – przez jakieś 30 do 60 sekund. Potem przyjeżdża czołg i robi porządek, co oznacza, iż współdziałanie pomiędzy botami stoi na dobrym poziomie. Niestety odnosi się to bardziej do tych, które walczą po drugiej stronie barykady, gdyż ja miałem spore trudności, aby zmusić moich „wirtualnych" towarzyszy broni do jakiejś skoordynowanej akcji. Z pewnością łatwiej byłoby mieć pod ręką kilku „prawdziwych" graczy, co jak myślę, sprawi, iż szybko zaczną się tworzyć pierwsze klany miłośników gry.

Grafika **Battlefield 1942** jest po prostu doskonała. Nie ma tu co prawda tak wyrafinowanych tekstur jak w *Quake'u 3* czy *UT 2003*, za to rekompensują to doskonale wykonane modele pojazdów oraz animacja postaci. Zobaczyć w akcji Tygrysa, patrzeć, jak hamując przechyla się do przodu, zaś oddając strzał lekko cofa do tyłu – to prawdziwe przeżycie. To samo dotyczy innych czołgów. Generalizując, można powiedzieć, iż wszystkie pojazdy naziemne są wykonane idealne – łatwo je odróżnić od siebie nawet z dalekiej odległości, z bliska ma się zaś wrażenie, że stoi się obok prawdziwej maszyny. Zdecydowanie najsłabiej wypadają z kolei okręty, zwłaszcza lotniskowce, wyglądające jak wielkie bryły. Teren, na którym przyjdzie Ci walczyć, nie budzi z kolei zastrzeżeń. Guadalcanal, ze swoimi plażami doskonale odcinającymi się na tle błękitu morza i nieba, jest po prostu prześliczny. W Arnhem wrażenie zrobi na pewno most, zaś w Berlinie i Stalingradzie morze zniszczonych budynków.

Oprawa dźwiękowa programu, choć ustępuje grafice, to jednak spełnia swoje zadanie doskonale. Odgłosy strzałów, wybuchy, krzyki żołnierzy, łoskot gąsienic – wszystko to tworzy spójny i plastyczny obraz pola bitwy. Szkoda tylko, że od czasu do czasu dźwięk zupełnie zanika, by po chwili pojawić się znowu. Zapewne błąd ten zostanie poprawiony z jednym z kolejnych patchy.

Battlefield 1942 to na pewno jedna z najlepszych gier sieciowych, jakie pojawiły się w tym roku. Oferuje zróżnicowane mapy, gracz ma do wyboru mnóstwo funkcji, w których może – jeśli ma ochotę – się specjalizować, zaś bogactwo pojazdów niesamowicie zwiększa dynamikę zabawy. W rzeczy samej bez nich **Battlefield 1942** byłby po prostu nudny, gdyż większość czasu należałoby poświęcić na dotarcie do miejsca walk. Zważywszy na duże rozmiary map mogłoby to zająć mnóstwo czasu. Cieszy z kolei to, iż nawet w trybie offline gra jest bardzo wciągająca (podobnie jak niegdyś *Unreal Tournament*), co na pewno ucieszy tych, którzy nie mają dostępu do sieci. Mówiąc krótko polecam. ❒

NARZĘDZIA WOJNY

A6m Zero
Japoński myśliwiec startujący z lotniskowców, pod wieloma względami przewyższający parametry maszyn aliantów. Szybki, zwrotny, mogący wytrzymać poważne uszkodzenia i dobrze uzbrojony.

M4 Sherman
Sherman nie mógł się równać z ciężkimi czołgami będącymi na wyposażeniu Niemców, ale był niezawodny, a wyprodukowano go więcej, niż jakiegokolwiek innego czołgu w czasie II wojny światowej.

P-51 Mustang
Jeden z najlepszych samolotów myśliwskich II wojny światowej. Bardzo szybki, zwrotny, mogący pokonywać duże odległości, doskonale sprawdził się jako osłona bombowców lecących nad III Rzeszę.

PzKfW VI Tiger
Jeden z najlepszych niemieckich czołgów, jakie walczyły na polach bitew. Pierwsze modele nie były zbyt udane, jednak późniejsze nie miały sobie równych pod względem uzbrojenia i opancerzenia.

SdKfz.124 Wespe
Po raz pierwszy użyte w bitwie pod Kurskiem, działo Wespe stanowiło doskonałe uzupełnienie dywizji pancernych o jednostki mobilnej artylerii. Zbudowane na podwoziu czołgu PzKfW II.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ duża liczba map
+ duża liczba pojazdów
+ emocjonująca walka

WADY:
– problemy z dźwiękiem

Cena: 129 zł | **Wersja polska** | **Demo CD 10/02**

Wymagania minimalne:
Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB, CD-ROM x4,

Wymagania zalecane:
Pentium 3 700 MHz, 256 MB RAM

producent: *Digital Illusion* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

ZRĘCZNOŚCIOWA
grafika: ★★★★★
dźwięk: ★★★★
grywalność: ★★★★½

9

REWELACJA

SUDDEN STRIKE 2

Wieczna wojna

Premiera *Sudden Strike'a* miała miejsce już ponad półtora roku temu. Od tamtego czasu ukazał się oficjalny zestaw nowych misji, jednak wszyscy miłośnicy gry czekali z niecierpliwością na drugą część *Sudden Strike'a*, mającą zmienić wiele w rozgrywce. Zmiany są i to miejscami całkiem widoczne. Jednak tak na dobrą sprawę Sudden Strike 2 mógłby się nazywać „Sudden Strike – Nowe kampanie i jednostki", a może byłoby nawet uczciwsze względem graczy.

Maciej Jasiński

Przy pierwszym kontakcie z **Sudden Strike 2** najbardziej widoczne są zmiany w ilości krajów, których armiami możesz dowodzić. W poprzedniej części występowali Niemcy, Rosjanie oraz alianci. Teraz ci ostatni zostali rozbici na Wielką Brytanię i Stany Zjednoczone. ZSRR i Niemcy, natomiast zestaw krajów w grze uzupełnia jeszcze Japonia. Zmiana powyższa spowodowała zwiększenie ilości typów jednostek, jakie pojawiają się w grze. Obecnie jest ich blisko 150, czyli o prawie 50% więcej niż w pierwszej części ***Sudden Strike'a***.

Każda z pięciu kampanii, po jednej dla każdego z wymienionych narodów, składa się z szeregu misji (od czterech dla Japonii, do ośmiu dla Niemiec). Przed ich rozpoczęciem uzyskujesz bardzo szczegółowe wytyczne dotyczące wyznaczonych celów i kolejności wykonywania poszczególnych zadań. Przyznaję od razu, że tylko ślepe posłuszeństwo względem sztabu może zapewnić Tobie sukces. Jakiekolwiek odstępstwa od zalecanych działań mogą doprowadzić do tego, że znajdziesz się w sytuacji, gdy masz jeszcze wojsko, a już nie jesteś w stanie wykonać jakiegoś zadania. Doświadczyłem tego parokrotnie, np. gdy wybrałem drogę „na skróty" i straciłem jedyne łodzie, które mogły transportować moje oddziały czy też gdy zniszczono jeden z dwóch moich samochodów mogących budować most pontonowy. Wpływ na to ma również fakt, że w tej grze nie możesz samodzielnie tworzyć nowych jednostek. Jesteś skazany na walkę przy pomocy tych sił, które masz od początku misji, a możesz jedynie liczyć na pojawiające się co jakiś czas uzupełnienia. Najczęściej jednak nie wiesz wcześniej kiedy przybędą Twoje posiłki (po wykonaniu którego z podzadań), w jakim miejscu się znajdą i co będzie wchodziło w ich skład.

Jeżeli chodzi o kampanie, to nie zachwycają one w szczególny sposób swym przygotowaniem. Zmierzyłem się z każdą z nich i z przykrością muszę stwierdzić, że najmniej przyjemnie grało mi się Niemcami – jakby nie było, moimi ulubieńcami we wszelkich strategiach rozgrywających się w okresie drugiej wojny światowej. Co więcej kampanie to tak naprawdę szereg niezależnych misji (z naprawdę nielicznymi wyjątkami), niepołączonych ze sobą jakąś strategiczną myślą przewodnią, osobą głównodowodzącego generała czy wynikających jedna z drugiej. Przykładowo pierwsze cztery misje dla Niemców dzieją się niemal na tym samym obszarze. Jednak zniszczony most w misji drugiej (ten przez który dowództwo nie kazało mi przypadkiem przechodzić, a ja nie posłuchałem), w czwartej jest już zupełnie odbudowany, a po jego drugiej stronie jak stali Rosjanie, tak stoją. Gra traci przez to nieco swego uroku. Ponadto jako wieloletniego miłośnika serii ***Panzer General***, denerwował mnie fakt, że w **Sudden Strike 2** jakość zwycięstwa w kolejnych misjach nie ma wpływu na przebieg kampanii. Niezależnie jak dużo jednostek wyprowadzisz z pola walki i ilu żołnierzy zachowasz przy życiu, w następnej misji prawie zawsze będziesz miał dokładnie wyznaczoną przez autorów gry grupę. Jedyne profity wynikające ze szczególnie

dobrego wypełnienia zadań to dodatkowe punkty w rankingu i specjalne gwiazdki przy nazwisku.

Misje w niewielkim stopniu odbiegają od tego, co oferowała pierwsza część ***Sudden Strike'a*** i co jest standardem dla większości RTS-ów. Otóż najczęściej będziesz musiał zająć określone cele, odeprzeć wrogi atak, zdobyć określony sprzęt, zlikwidować konkretne jednostki, przerzucić wojsko z jednego miejsca w drugie czy uratować jeńców. Do tego działania przeciwnika są z góry zaplanowane. Jeżeli coś pójdzie nie tak i będziesz musiał wczytać zapisany stan gry, bądź pewien, że komputer zaatakuje dokładnie w tych samych miejscach i przy użyciu identycznych jednostek, co poprzednio.

Tym, co przysporzyło ***Sudden Strike'owi*** zagorzałych fanów, była możliwość przejmowania wrogiego sprzętu. W drugiej części gry możesz również korzystać z wytworów myśli technologicznej przeciwnika. Dowolne jednostki piechoty potrafią przemieniać się w obsługę opuszczonych armat, karabinów maszynowych czy działek przeciwlotniczych. Natomiast specjalne jednostki określane jako „załoga" – są w stanie kontrolować czołgi, ciężarówki i wozy pancerne, a lotnicy – oczywiście zasiadają za sterami samolotów zarówno myśliwskich (pełniących funkcje rozpoznawcze), bombowych (używanych do niszczenia wybranych celów), jak i transportowych (służących do przerzucania oddziałów spadochroniarzy). Ciekawie prezentuje się również zastosowanie oddziałów medycznych i technicznych, oraz konieczność uzupełniania zapasów amunicji.

Jeżeli chodzi o istotę gry strategicznej – walkę, to mogłaby ona prezentować się nieco lepiej. Zamieszanie jakie powstaje, gdy prowadzisz do walki kilkadziesiąt jednostek jest potworne. Piechota rozchodzi się we wszystkie strony, słabo opancerzone samochody transportowe pchają się na pierwszą linię, a czołgi zostają gdzieś na szarym końcu. Bardzo trudno nad wszystkim zapanować. Pewnym rozwiązaniem może być zmniejszenie prędkości gry, ale wówczas jednostki przesuwają się tak wolno, że tak naprawdę gra się jeszcze gorzej. Natomiast na dużych mapach, gdy musisz prowadzić wojsko z kilku różnych stron – bardzo łatwo możesz pogubić część oddziałów. Bywa, że nie są one widoczne zza budynków czy „giną" gdzieś w lesie. Jeszcze trudniej jest z rozpoznawaniem typów jednostek, a w szczególności piechoty. Dopiero najechanie na taki niewielki zbiór kilku kwadracików uaktywnia napis na dole ekranu, informujący jaka jest specjalizacja wybranego żołnierza.

Od strony graficznej **Sudden Strike 2** nie różni się w specjalny sposób od swego poprzednika. Poprawiono co prawda wygląd jednostek oraz tła, lecz zmiany te są bardziej kosmetyczne i nie rewolucjonizują jakoś tego elementu gry. Całość wygląda jednak bardzo ładnie, a szczególne wrażenie robią budynki w miastach i proces ich przechodzenia do poziomu gruzów.

Sudden Strike 2 to nowe jednostki, kampanie, opcje, pojedyncze misje i państwa. Nie oznacza to, że otrzymujemy automatycznie nową jakość. Dla fanów pierwszej części ***Sudden Strike'a*** jego kontynuacja powinna być naprawdę ważnym wydarzeniem. Inni mogą poczuć się nieco zawiedzeni. Może przy okazji ***Sudden Strike 3*** doczekamy się wreszcie takich zmian, które usuwałyby wszystkie niedogodności związane szczególnie ze sterowaniem wojskami. Wówczas tytuł ten ma szanse na przyciągnięcie nowej grupy wielbicieli. ❐

Moim zdaniem

Adam Gregrowicz

Przyznaję, że pierwsza część ***Sudden Strike'a*** nie zrobiła na mnie żadnego wrażenia. Małe jednostki sprawiały, że cały czas musiałem intensywnie wpatrywać się w ekran, aby chociaż nieco zapanować nad rodzącym się na mapie chaosem. Druga część gry nie oferuje nic nowego, co przekonałoby mnie do tego tytułu. **Sudden Strike 2** to gra uboga przede wszystkim w sferze taktycznej. Wystarczy, że będziesz bezmyślnie osiągał wyznaczone cele misji i rzucał do walki całe swoje siły – a osiągniesz sukces. Dla mnie to zdecydowanie zbyt mało.

Moja ocena ☹

Cena: —	Wersja polska ▬	Demo: —
Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000/ME/XP*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB*	
producent: *Fireglow* **wydawca:** *CDV* **polski dystrybutor:** *Cenega*		
http://www.suddenstrike2.de		

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika: ★★★★
Dźwięk: ★★★
Grywalność: ★★★★

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ pięć kampanii
+ możliwość przejmowania wrogiego sprzętu
+ nowe jednostki i opcje

WADY:

- brak większego związku pomiędzy misjami
- liniowość przebiegu misji
- chaos na polu walki

TEAM FACTOR

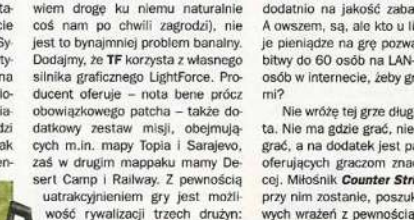
Kolejny czeski film?

Team Factor, kolejna strzelanka ukierunkowana na grę multiplayer, jest klasycznym przykładem twierdzenia, że nie wystarczy wykorzystać stary pomysł i rozbudować nieco oprawę, aby odnieść sukces. Niby wszystko tak, jak być powinno: drużyny (nawet trzy), mnóstwo broni (mnóstwo bardzo, bo jest tego od licha i ciut ciut), ale jednak... to nie to, o co chodzi. Gra nie ma tzw. jaja, nie ma tego bajeru, który mógłby przyciągnąć do niej większą liczbę graczy. Nie oferuje niczego ponad formułę „więcej tego, co już było i co doskonale znamy". Skoro znamy, skoro było i grało się fajnie, to po kie licho rezygnować z takiego *Counter Strike'a*?

sYslyavor

Już chyba do tradycji współczesnych FPS-ów przejdzie, że wykorzystują system klas postaci. **Team Factor** nie odbiega od tego standardu, mamy tu żołnierza, zwiadowcę, snajpera i specjalistę od materiałów robiących duże BUUUUM. Kim chcemy być – decydujemy bezpośrednio przed wejściem do gry. Każda z klas charakteryzuje się nieco innym wyposażeniem, umiejętnościami oraz uzbrojeniem. Ciekawostką jest, że cechy postaci gracza mogą być rozwijane i zapamiętywane na serwerze, co z lekka pachnie grami RPG. W grze dostępnych jest aż pół setki różnych rodzajów broni (dane za producentem, wolałem darować sobie liczenie). Niby bajka, ale takie bogactwo zaczyna mi się kojarzyć bardziej z filatelistyką niż z dokonywaniem przez gracza jakiś sensownych wyborów, gdyż w całym tym asortymencie mamy po prostu kilkanaście pistoletów, pistoletów maszynowych, karabinów i karabinów wyborowych. Do tego granaty i łopata – będąca jedynym uatrakcyjnieniem. **Team Factor** zaś wyraźnie stara się nas oszołomić masą sprzętu, jakby zapominając, że w grze wieloosobowej liczy się przede wszystkim grywalność, a tej sama mnogość strzelającego złomu jakoś wyraźnie nie zwiększa.

Team Factor jest rozprowadzany z zestawem kilkunastu dość oryginalnych w swej budowie map, takich jak np. wykolejony na zakręcie i wbity w tunel pociąg, dżungla, Syberia itp. Mapki sprawiają pozytywne wrażenie, aczkolwiek widać na nich wszystkie ograniczenia bibliotek, które autorzy starali się w miarę możliwości zamaskować. Chodzi na przykład o takie elementy, jak krajobraz w tle łączony z elementami krajobrazu znajdującego się w pierwszym planie. Ponieważ mapy są często otwarte (w tym sensie, że możemy zobaczyć horyzont, bowiem drogę ku niemu naturalnie coś nam po chwili zagrodzi), nie jest to bynajmniej problem banalny. Dodajmy, że **TF** korzysta z własnego silnika graficznego LightForce. Producent oferuje – nota bene prócz obowiązkowego patcha – także dodatkowy zestaw misji, obejmujących m.in. mapy Topia i Sarajevo, zaś w drugim mappaku mamy Desert Camp i Railway. Z pewnością uatrakcyjnieniem gry jest możliwość rywalizacji trzech drużyn: Blue w mundurach US Ranger, SAS i niemieckiego Fallschirmjaeger, Red w mundurach rosyjskiego Specnazu i Black (zależne od scenariusza). Jest to jednak uatrakcyjnienie, rzekłbym, „nominalne", bowiem te drużyny trzeba najpierw mieć. Ogromną przeszkodą w **TF** jest konieczność grania na serwerach zachodnich, gdyż polskich po prostu nie ma. Jak zaś wygląda kwestia zagranicznych połączeń internetowych, wiemy doskonale. Co to więc za atrakcja, z której nie można skorzystać? Granie w przypadkowym składzie na obcojęzycznym serwerze z pewnością nie wpłynie dodatnio na jakość zabawy. Boty? A owszem, są, ale kto u licha wydaje pieniądze na grę pozwalającą na bitwy do 60 osób na LAN-ie i do 30 osób w internecie, żeby grać z botami?



Nie wróżę tej grze długiego żywota. Nie ma gdzie grać, nie ma z kim grać, a na dodatek jest parę gierek oferujących graczom znacznie więcej. Miłośnik ***Counter Strike'a*** i tak przy nim zostanie, poszukiwacz nowych wrażeń z pewnością zachwyci się tuzinem nowości w ***Battlefield 1942***. Podsumowując: jedyne, co można powiedzieć o **Team Factor**, to to, że w miarę niezłą gierę zrobili. Jak na Czechów, naturalnie. ❐

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 3 650 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB z OpenGL*

Wymagania zalecane: *Pentium 4 1.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 3 lub ATi Radeon 7500/8500*

producent: *7FX* **wydawca:** *Singularity Software*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.teamfactor.co.uk/

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★ / ★★★ / ★★★½

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

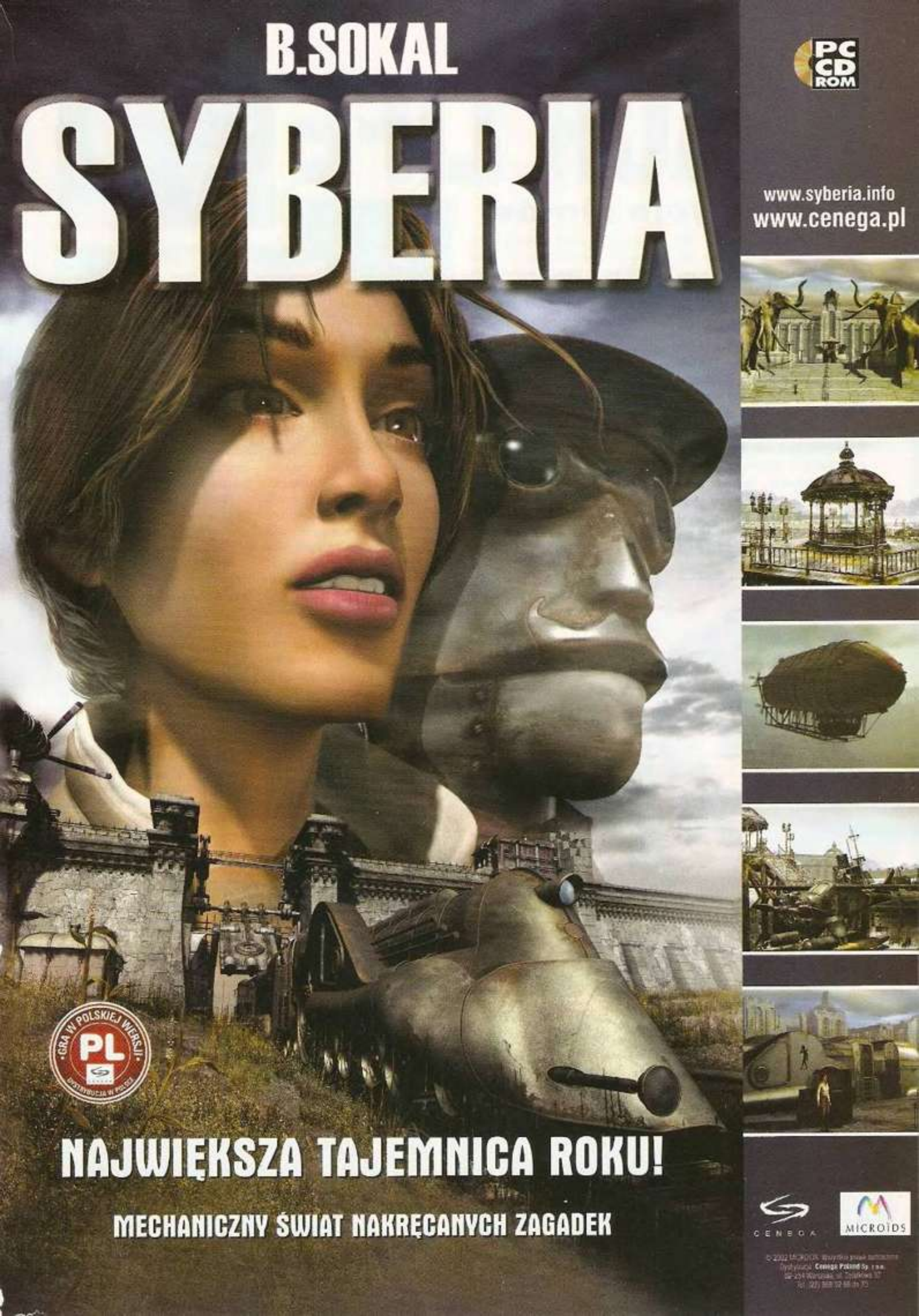
W SKRÓCIE

ZALETY:

+ 3 drużyny
+ klasy postaci
+ dużo broni
+ to nie dla Rambo, każdy ma swoje miejsce

WADY:

- niewyrafinowany engine
- nie ma gdzie grać
- nohil novi


B.SOKAL
SYBERIA
PC CD ROM
www.syberia.info
www.cenega.pl
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
NAJWIĘKSZA TAJEMNICA ROKU!
MECHANICZNY ŚWIAT NAKRĘCANYCH ZAGADEK
CENEGA
MICROIDS
Cenega Poland

BEACH LIFE

Bycze życie simów

Istnieją pewne gatunki gier, które niewielu graczy pozostawiają obojętnymi. Takim gatunkiem są na przykład kosmiczne symulacje: jedni gracze całymi dniami się w nie zagrywają, natomiast drudzy nie mogą na nie patrzeć. Podobnie rzecz się ma z grami sim-cywilizacyjnymi, które dla części graczy są absolutnie niegrywalne, podczas gdy inni nie opuszczają żadnego tytułu z tego gatunku. Beach Life jest właśnie tego typu grą, w której tłumy simów odwiedzają Twoje własne imperium rozrywki i wypoczynku.

baRTeS

Autorzy nie mogli sobie wymyślić lepszego momentu na wydanie **Beach Life'a**. Właśnie w chwili, gdy powstaje ten tekst, pogoda przechodzi spore załamanie, lato najwyraźniej ustępuje pomału miejsca melancholii jesiennej, a dni robią się coraz krótsze. W takiej scenerii aż prosi się o odskocznię, zanurkowanie w alternatywnym, bardziej słonecznym i zrelaksowanym świecie. Tego typu klimat oferuje Tobie **Beach Life**, gra łącząca w sobie cechy ***The Sims*** i ***Tropico***, równocześnie najbliższa swoimi rozwiązaniami grze ***SimGolf***. Autorami tego dzieła są ludzie z firmy **Deep Red**, która ma pewne doświadczenie zarówno w tworzeniu strategii – ***The Risk*** – jak i w dziedzinie gier ekonomicznych – ***Monopoly Tycoon***.

Z wyspy na wyspę

Choć to może odrobinę nie wypada, to jednak chciałbym zacząć od najpoważniejszego mankamentu tej gry, czyli niezbyt szerokiego wachlarza dostępnych trybów rozgrywki. Do wyboru masz zaledwie dwie opcje: możesz rozegrać przygotowany i obłożony misjami do wykonania scenariusz, lub pobawić się w „piaskownicy", gdzie reguł i narzuconych tematów nie ma. Trochę zatem tych opcji brakuje: nie ma ani trybu wieloosobowego, ani kampanii z prawdziwego zdarzenia. Szczególnie dotkliwie odczułem brak tej drugiej opcji, gdyż jestem zdania, że gdyby misje wynikały jedna z drugiej i opowiadały konkretną historię, to na pewno dodałoby to grze swoistego uroku i kolorytu. Cóż, taka już to chyba jest cecha „rodowa" gier cywilizacyjno-ekonomicznych, że podają one raczej niezwiązane ze sobą mapy, niż jednolitą kampanię (że wspomnę o przywołanych już wcześniej do tablicy ***Tropico*** i ***Sim Golf***).

Scenariuszy do rozegrania jest szesnaście, z czego dwa pierwsze stanowią tutorial pozwalający Ci na okrzepnięcie i zaznajomienie się z mechaniką oraz podstawowymi prawidłami rządzącymi grą. Każda z map to zupełnie inna wyspa oraz nowe zadania do wykonania. Jak to zwykle bywa, dopiero ukończenie danego scenariusza odsłania i udostępnia następny, a poziom trudności z każdą chwilą rośnie. Zadania są dwojakiego typu i dzielą się na te, które trzeba realizować w określonym (krótkim z reguły) okresie czasu oraz pozostałe, które pośpiechu nie wymagają. Czasem wyspę i jej infrastrukturę będziesz musiał budować od podstaw, a innym razem pracować będziesz na istniejących już podwalinach (pierwsze scenariusze). Co istotne, po wykonaniu poleceń podanych na wstępie, możesz dalej dany scenariusz dogrywać, tym razem już bez stresu związanego z terminami. Możesz zatem spokojnie dopieszczać swój kurort, zbić na nim małą fortunkę, albo po prostu napawać się tryumfem i podglądać, jak żyją sobie i odpoczywają Twoi sim-goście.

NIE DLA DZIECI

Choć **Beach Life** jest grą zdecydowanie prorodzinną, oto kilka powodów wyjaśniających, dlaczego jest ona przeznaczona raczej dla starszych graczy:

- turyści to straszni opoje i swoim piwnym zamiłowaniem dają zdecydowanie zły przykład młodzieży;
- gdy turyści już się napiją, mają dziwne tendencje do wszczynania burd, a to już jest karygodne;
- dziewczyny w string-bikini to już prawie pornografia...
- niezadowolony turysta – klnący turysta. Niech no tylko im się coś nie spodoba, to od razu wyrażają swe niezadowolenie, czasem w sposób iście nieparlamentarny;
- rekiny lubią sobie czasem przekąsić... turystów, oczywiście.
- turyści szukają takich uciech, że Amor nie wiedziałby, gdzie strzały posyłać, szczególnie, że gdzieś trzeba utkwić zawstydzony wzrok.

Przeciętny obraz

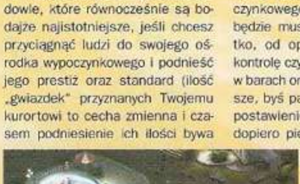
Beach Life nie dokonuje bynajmniej rewolucji w dziedzinie oprawy graficznej. Do czynienia masz bowiem tutaj z klasycznym rzutem izometrycznym, prezentującym Twoje włości w dwóch wymiarach. Gra oferuje trzy rozdzielczości ekranu, od 800x600 pikseli do 1280x960, ale uczciwie należy stwierdzić, że nawet przy największej z nich daleko tej grze do takiego poziomu graficznego, który mógłby dech w piersiach zaprzeć. Nie zrozum mnie przeto źle: nie oznacza to wcale, że grafika jest zgrzebna, po prostu zapewniam, iż na pewno widziałeś już bardziej imponujące graficznie gry ekonomiczne. Na dodatek pojawiają się małe problemy przy zbliżeniu kamery, o czym szerzej piszę w osobnej ramce.

Różnorodność budynków jest spora, łącznie jest ich około pół setki, a podzielone są one na trzy kategorie. Najważniejsze elementy infrastruktury to typ „hotele i podobne", wśród których znajdziesz, na przykład, budynki przeznaczone pod zamieszkanie dla Twoich pracowników, toalety oraz sklepy. Budując je, musisz pamiętać o trzech sprawach: mocy potrzebnej do zapewnienia pomieszczeniom stałego dopływu elektryczności (na wyspie obecne są generatory prądu – wraz z placem budowy to najmniej estetyczne miejsca Twojej domeny), nadto zwróć uwagę, czy nie potrzebujesz obecności jakiegoś innego budynku aby daną strukturę móc postawić. Ostatnia „cecha" to godziny otwarcia. Dwie pozostałe grupy budowli, to „jedzenie i napoje", gdzie znajdziesz bary, budki z fast-foodem, lodami, kawiarnie itd. oraz „rozrywka", wśród której są najdroższe budowle, które równocześnie są bodajże najistotniejsze, jeśli chcesz przyciągnąć ludzi do swojego ośrodka wypoczynkowego i podnieść jego prestiż oraz standard (ilość „gwiazdek" przyznanych Twojemu kurortowi to cecha zmienna i czasem podniesienie ich ilości bywa jednym z celów scenariusza). Obie kategorie budynków wspomniane wyżej, poza standardowymi cechami są jeszcze oceniane pod względem estetyki, i to z osobna przez przestawicieli obu płci.

Osobną zakładkę w menu poświęcono na ozdoby i urozmaicenia terenu, czyli drobne dodatki, jakie można uświadczyć w większości gier tego typu (na przykład w ***Zeusie***, ***Faraonie***). W **Beach Life** znajdziesz cenne ozdoby mające na celu podniesienie prestiżu kurortu, tablice reklamowe, wiele typów drzew oraz krzewów i dodatkowe wyposażenie, na przykład lampiony, skrzynki na listy, ławki i bardzo ważne dla utrzymania czystości kosze na śmieci.

Menedżer w skali mikro

Nie ma się co oszukiwać, Drogi Panie Kierowniku ośrodka wypoczynkowego, że nikt inny tylko Pan będzie musiał zadbać tutaj o wszystko, od opłat dla personelu, po kontrolę czystości i regulowanie cen w barach oraz sklepach. Najważniejsze, byś pamiętał o tym, że samo postawienie danego przybytku to dopiero pierwszy etap, a o wiele bardziej istotna jest stała kontrola nad jego jakością i stanem sanitarnym. Do każdego z budynków dołączono szczegółowe informacje dotyczące jego aktualnego stanu sanitarnego itd. Możesz i musisz regularnie wysyłać doń inspek-



torów nadzoru, konserwatorów, nadto jeśli jest to obiekt nastawiony na zarobkowanie, warto byś co jakiś czas sprawdzał jego dochodowość. Zwróć wtedy uwagę na ogólny przychód, jaki dany budynek uzyskał, a także przeciętny dochód dzienny. Ceny oczywiście można regulować: jeśli nastawisz się na wysokie ceny, to co prawda w przeliczeniu na pojedynczy towar zwiększysz swoje dochody, ale klienci będą marudzić i być może zmniejszy się po jakimś czasie liczba turystów zajeżdżających do Twojego miłego, acz drogiego zakątka. Tu mała uwaga: choć teoretycznie powinno Ci zależeć na jak największej liczbie turystów, to jednak czasem umiarkowane zluzowanie obłożenia kurortu może przynieść pewne korzyści. Po pierwsze, zmniejszą się kolejki do niektórych, bardziej znanych lokali, wyspa nie będzie tak zaśmiecona, no i wreszcie będziesz mógł sobie pozwolić na zmniejszenie liczby personelu.

Interakcja z pracownikami to też złożona procedura, w której musisz zwrócić uwagę na zarobki, czas pracy i zadowolenie. No i trzeba jeszcze dla swoich pracowników zarezerwować pomieszczenia do zamieszkania. Personel ma 10-godzinny dzień pracy, co brzmi prawie jak wyzysk, a do tego możesz śmiało ich zmuszać do pracy na zmiany – nocna zmiana to mus przy takich profesjach jak sprzątacz czy ochroniarz. Jeśli podwładni zaczną poważnie marudzić, to daj im małą podwyżkę, a zobaczysz jak wzrośnie poziom ich szczęśliwości.

Prosimy o simy

Zadowolenie klientów tak łatwe już nie jest, bowiem oni ciągle żądają czegoś nowego: ledwie zdążyłeś postawić drogą knajpkę, a już chcą dyskoteki, najpierw marudzą o braku toalet i pryszniców, by za chwilę zażądać wysublimowanych, nocnych rozrywek. A jak już im w końcu te rozrywki dostarczysz (piwo jest tu podstawą turystycznego szczęścia – możesz zwiększać jego moc i patrzeć, co się dzieje, a dzieje się wtedy naprawdę dużo!), to przesadzą z alkoholem i zaczną się prać po zapijaczonych gębach, wymiotować pod drzewami lub konsumować nowopowstałe znajomości w pobliskich krzakach. Co za ludzie, pardon.. co za simy! Jak na simów z prawdziwego zdarzenia przystało, goście Twoi mają swoje własne myśli, śledzenie których to nie tylko zabawna rozrywka, ale przede wszystkim jedno z podstawowych źródeł wiedzy na temat Twojego ośrodka wypoczynkowego. Poziom zadowolenia to kolejna rubryka, której nie możesz zaniedbywać, a doszukasz się tu informacji i opinii na temat posiłków, urody i higieny ośrodka, jego bezpieczeństwie, cenach, długości kolejek, dostępności artykułów pierwszej potrzeby. Brak olejku do opalania lub aspiryny w sklepie to też powód do sporych narzekań, wszak skóra spalona „na raka" oraz kac trwający do czwartej po południu to najkrótsza droga do malkontenctwa. Czasami warto odrobinę zabawić się w vuoyerystę i włączyć opcję „blokady kamery", przez co będzie ona śledzić danego turystę w każdym jego poczynaniu. Przy odrobinie cierpliwości doczekasz się momentu, gdy obserwowany sim zrobi coś głupiego lub pozwoli sobie na „chwileczkę zapomnienia".

Gra muzyka

Dodatkową atrakcją, mającą na celu umilenie pobytu w Twoim przybytku, jest ścieżka dźwiękowa, na którą składa się 12 utworów muzycznych. Możesz samodzielnie ułożyć „playlistę" i to w zależności od pory dnia (w grze dołączono opcję cyklu dnia i nocy), a potem sprawdzić, czy Twoim gościom wybrany typ muzyki przypadnie do gustu. Jeśli chodzi o inne odgłosy obecne w grze, to stoją one na dobrym poziomie – usłyszysz szum konwersacji, odgłosy otaczającej przyrody oraz bardziej industrialne dźwięki związane z rozbudową infrastruktury wyspy.

Z opcji, o których jeszcze dotąd nie wspomniałem, warto wskazać na możliwość zaistnienia kataklizmów i zmiennych warunków pogodowych. Gra posiada trzy tempa rozwoju rozgrywki, jej stan można w dowolnym momencie zapisać, jednak nie da się regulować poziomu trudności – mapy są predefiniowane przez autorów jako proste lub trudne.

Beach Life to niewątpliwie sympatyczna propozycja na początki „jesiennej deprechy". Półnagie dziewczyny, konkursy piękności, wyluzowana atmosfera nadmorskich wakacji, to miła przeciwwaga dla krążącej za oknem szarugi. W grę firmy **Deep Red** warto pograć dla jej klimatu, jednak wątpię, by wstąpiła ona do panteonu wiekopomnych tytułów. ❐

Moim zdaniem

Piotr Orcholski

Beach Life jawi mi się jako nie do końca udana próba sprzedania pomysłu ***The Sims*** w nowym wydaniu. Nie to, żebym nie doceniał wkładu twórców, ilości funkcji, dbałości o detale. Przy całym wkładzie pracy, **Beach Life** nadal wygląda, jak by była w pewnym momencie urwana, zdecydowanie brak w niej jakiejś spójnej fabuły, którą dawałaby jednolita kampania. Tymczasem luźno ze sobą związane scenariusze nie pozwoliły mi ani na zżycie się z postaciami, ani na odpowiednie wczucie się w rolę przedsiębiorcy. Jak dla mnie, **Beach Life** mogłaby równie dobrze nigdy nie zaistnieć.

Moja ocena ☹

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wakacyjny klimat
+ sympatyczni, acz wymagający sim-goście
+ bardzo dobra ścieżka dźwiękowa

WADY:

- brak jednolitej kampanii i trybu multiplayer
- mimo wszystko niewyróżniająca się grafika

Cena: 129 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	
Wymagania minimalne: *Pentium 2 450 MHz, 128 MB RAM, D-ROM x 4, karta graficzna 16 MB RAM*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 800 Mhz, 256 MB RAM*		Grafika: ★★★½ Dźwięk: ★★★★ Grywalność: ★★★½	**7**
producent: *Deep Red* **wydawca:** *Eidos* **polski dystrybutor:** *Cenega*			**MOŻNA ZAGRAĆ**	
http://www.beachlife.cenega.pl				

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI

TYLKO 1 zł + VAT

- **AK.200022** Back In Black
- **AK.200026** All That She Wants
- **AK.200043** In My Mind
- **AK.200090** Chatanooga Choo Choo
- **AK.200117** Heartbreaker
- **AK.200144** Killing Me Softly...
- **AK.200231** Różowa Pantera
- **AK.200304** Grek Zorba
- **AK.200325** Ta sama chwila
- **AK.200350** Mydełko Fa
- **AK.200368** Słodycze
- **AK.200371** Nie dokazuj
- **AK.200439** Gdybym był bogaty
- **AK.200423** Czy te oczy mogą kłamać
- **AK.200491** Śpiewać każdy może
- **AK.200506** Konik na biegunach
- **AK.200522** La isla bonita
- **AK.200518** From Sarah With Love
- **AK.200344** Bal wszystkich świętych
- **AK.200194** Macarena

AK.100138	AK.104281	
AK.104837	AK.100299	AK.100611
AK.100678	AK.401052	AK.401700
AK.401737	AK.100795	AK.100815
AK.101261	AK.102399	AK.500076
AK.102618	AK.102858	AK.103063
AK.500214	AK.500255	AK.103084
AK.103126	AK.103974	AK.500310
AK.500319	AK.500390	AK.104440
AK.105357	AK.106798	AK.500784
AK.400560	AK.500873	AK.401038
AK.500895	AK.500922	
AK.401057	AK.501009	
AK.501069	AK.501071	

❑ **Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.**

❑ **Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203**

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.
– Koszt: 1 zł + VAT.
– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat

CONFLICT DESERT STORM PUSTYNNA BURZA

Krew na piasku

Pamiętam dosyć dobrze relacjonowaną na żywo wojnę w Zatoce Perskiej. Wiadomości telewizyjne informujące o błyskawicznej inwazji na Kuwejt, jakiej w 1990 r. dopuścił się Irak, podszytą pewną dozą hipokryzji ogólnoświatową antysaddamowską krucjatę i klęskę militarną jakiej doznał iracki dyktator. W tym miejscu nie sposób jednak nie wspomnieć o dyplomatycznym wycofaniu sił antyirackich, pozostawieniu w „imię wyższych racji" Saddama Husajna przy władzy i bierności świata wobec brutalnego tłumienia przez jego siły powstania Kurdów. Hmm... polityka.... Teraz dzięki **Desert Storm** każdy może sam wziąć sprawy w swoje ręce, akurat w czasie, gdy nieuchronnie zbliża się kolejny atak Stanów Zjednoczonych na Irak.

Dengar

Po tym nieco historycznym wstępie czas przejść do znacznie przyjemniejszego meritum całej sprawy. Otóż **Conflict Desert Storm – Pustynna Burza** to najnowsza symulacja żołnierskiego fachu. Jej polski podtytuł to nieomylny znak, że gra została oparta jest na zdarzeniach z lat 1990-1991 i.... została w pełni zlokalizowana przez **LEM** – polskiego wydawcę tej pozycji.

Do dnia dzisiejszego nie było, o ile mnie pamięć nie myli, gry komputerowej opartej w pełni na historycznych już wydarzeniach sprzed ponad dziesięciu lat. Swoją drogą zastanawiające jest dlaczego twórcy gier wałkując bez miłosierdzia wątki wojny secesyjnej czy Wietnamu, unikali dotychczas podjęcia tematyki wojny w Zatoce Perskiej. W każdym razie teraz wykazali niebywałą „intuicję marketingową" i w przededniu II wojny w zatoce, masz możliwość wcielenia się w członka elitarnych amerykańskich lub brytyjskich oddziałów specjalnych.

Desert Storm to przedstawiciel tego samego gatunku gier, co ***Delta Force*** czy ***Ghost Recon***. Przyznam się, że w mojej prywatnej skali ocen ***Ghost Recon*** plasuje się bardzo wysoko i trudno pokonać „ustaloną" przez ten tytuł poprzeczkę jakości i grywalności. Twórcy **DS** odnaleźli jednak pewną lukę w rynku i swego produktu, mimo podobieństwa do wspomnianych wyżej tytułów, nie kierują do zatwardziałych fanów maksymalnego realizmu. Przynajmniej takie odnoszę wrażenie...

Tak czy inaczej zaznaczyć muszę, iż w ***DS*** gra się bardzo przyjemnie. Do wyboru masz dwie formacje oddziałów specjalnych: brytyjski SAS i amerykańskie Delta Force. Niby niewiele w porównaniu z ***Delta Force***, ale tam wybór nie niósł z sobą znaczących konsekwencji. Natomiast w przypadku ***DS***, w zależności od decyzji, żołnierze zachowują się nieco inaczej na polu walki i różnią się jeśli idzie o parametry. Mimo tego w obu

przypadkach dosłownie czuje się, że to naprawdę elitarni żołnierze. W większości misji kierować przyjdzie Ci poczynaniami czteroosobowego oddziału. Bezpośrednią kontrolę sprawujesz nad jednym z żołnierzy (przy czym istnieje możliwość zmiany wirtualnego alter ego), jednak pozostałym możesz wydawać proste komendy. Moduł dowodzenia rozwiązano nieco inaczej niż w ***Ghost Recon***. Tam pozycje kierunek ostrzału wybierać można było na mapie taktycznej. W przypadku Pustynnej Burzy wskazujesz towarzyszom miejsce w zasięgu wzroku postaci.

Jak już wspomniałem **Desert Storm** ma bardziej zręcznościowy charakter. Tutaj właściwie nie jest potrzebne drobiazgowe planowanie akcji, zajmowanie optymalnych pozycji oczekując na jedyną szansę neutralizacji wroga. Z drugiej strony daleko **Pustynnej Burzy** do typowych strzelanek. To niejako symulacja ze zwiększoną dawką elementów zręcznościowych. Boleśnie zawiodłem się obserwując jak moi gieroje twardo znoszą serie z kałasznikowów aplikowane im z odległości kilku metrów. Owszem pasek zdrowia malał w zastraszającym tempie,

ale tak na dobrą sprawę można było odwrócić się na pięcie i uciec za najbliższe wzniesienie aby uniknąć śmierci – cały czas z nowymi porcjami ołowiu w plecach. Poza tym nawet jeśli któryś z Twoich żołnierzy padnie rzężąc w agonii, z całkowicie wyczerpanym paskiem energii – nie zejdzie z pola walki definitywnie. Zawsze możesz podbiec do kolegi i zaaplikować mu apteczkę po której zerwie się rześki i zdrowy. To rozwiązanie raziło mnie najbardziej.

Wydawać by się mogło, zważywszy na nadnaturalną wytrzymałość postaci, że wybranie na przykład trybu ognia pojedynczego niczemu nie służy. To jednak błąd. Celny pojedynczy, no może podwójny strzał w czółko wroga, definitywnie kończy jego udział w wojnie w zatoce. Jakby wbrew takiemu swobodnemu podejściu do realiów walki bardzo, podobał mi się tryb snajperski. W tym przypadku dokładnie „poczujesz" odrzut broni, przeżyjesz nerwowe chwile do czasu zastygnięcia wskaźników celownika. Oczywiście celować trzeba w twarzyczki przeciwników.

Pustynna Burza nie zachwyca mnogością broni, ale uważam, że to co najważniejsze znalazło się w niej. Poza typowym uzbrojeniem na szczególną uwagę zasługują wyrzutnie rakiet przeciwpancernych oraz sprzęt nieodmiennie kojarzony z akcjami specjalnymi – radio do wezwania wsparcia artyleryjskiego i urządzenie do laserowego oznaczania celów. Wyrzutnie rakiet to konieczny ekwipunek, bowiem prawie w każdej misji przyjdzie Ci „popsuć" iracki sprzęt zmechanizowany. Przyznam, że mi bardzo przypadł do gustu tryb korzystania z tej broni, a właściwie efekty jej skutecznego używania.

Jeszcze ciekawsze jest namierzanie celów. Trzeba znaleźć spokojne miejsce, naprowadzić wskaźnik na cel i odczekać bez ruchu pewien czas. A potem... duże buum!

Nie można także zapomnieć o możliwości używania stacjonarnego sprzętu i przede wszystkim cięższego sprzętu zmechanizowanego. W niektórych misjach możesz, lub nawet musisz załadować swoją gromadkę do czołgu, wozu opancerzonego czy terenowego i przeprowadzić szarżę w iście kawaleryjskim stylu.

Czas przybliżyć nieco istotę rozgrywki. Po zalecanym przeze mnie zaliczeniu obszernego modułu szkoleniowego, przejść można do kampanii. Opiera się ona na autentycznych wydarzeniach z początku lat 90. Dodatkowym smaczkiem jest to, że konsultantem gry był członek oddziałów SAS uczestniczący w wojnie w zatoce – i pewnie rzeczywiście założenia wielu autentycznych misji były podobne do tych z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć w grze.

Będziesz musiał wysadzać mosty, odbijać zakładników czy likwidować wybrane cele. Mi najbardziej przypadła do gustu misja, w której bronić musiałem miejsca katastrofy śmigłowca, do czasu przybycia posiłków. Kto oglądał film „Helikopter w ogniu" wie dokładnie o co chodzi.

Podczas misji wymieniać możesz ekwipunek między członkami oddziału, zbierać trochę walającego się sprzętu i przede wszystkim walczyć. W wirze walki szczególnie przydatny jest alternatywny tryb prowadzenia ognia odpowiadający strzelaniu nie „z biodra" lecz po przyłożeniu kolby do twarzy. W sumie można się bez problemu przyzwyczaić do dosyć lekkiego podejścia twórców do realizmu wymiany ognia. Ten przyjemny obraz mąci niestety nieco SI przeciwników. Gdy dysponujesz bronią maszynową, nie stanowi problemu koszenie nawet dużych grup wrogów. Niestety pędzą oni z reguły ślepo naprzód, ignorując nawet morderczo celny ogień oddziału gracza. Nie da się ukryć, że grając w **DS** zatęskniłem do przyczajonych i śmiertelnie skutecznych wrogów z ***Ghost Recon***. Wspomnę jeszcze, że podczas każdej z misji możesz dokonać tylko dwóch zapisów stanu gry. Dlaczego dwóch a nie trzech, albo jednego? – nie mam pojęcia. Jeśli autorzy zdecydowali się na poważne odstępstwa od realizmu, po co tego typu utrudnienie mające jak rozumiem uczynić rozgrywkę bardziej realistyczną. Misje nie są jednak zbyt trudne, zatem stanowi to tylko drobną wadę.

Od strony graficznej **Desert Storm** nie poraża. **Pustynna Burza** prezentuje się nieźle, ale tylko nieźle. Co prawda, może właśnie dzięki temu gra działa płynnie nawet na komputerach o niezbyt wyśrubowanych konfiguracjach sprzętowych. Zarówno wygląd postaci jak i ich animacja razi nieco sztucznością, ale ogólne wrażenie jest pozytywne. Nieco gorzej przedstawia się otoczenie, ale to raczej wynika z monotonii irackich krajobrazów. Niektóre misje toczą się co prawda w dosyć gęsto zabudowanym terenie, ale i to nie poprawia specjalnie wrażeń wizualnych.

Reasumując, mimo pewnych zastrzeżeń w **Desert Storm** grało mi się świetnie. Nie jest to ideał, ale możliwość udziału w wojnie w Zatoce też coś znaczy. Szczerze polecam szczególnie, że jest to gra naprawdę „na czasie". ❐

ARMIA SADDAMA

Nieuchronnie zbliża się II wojna w Zatoce Perskiej. Oto jakimi siłami w przybliżeniu dysponuje Saddam Husajn.

- Liczebność armii:
  - Siły zbrojne – 424 000
  - Rezerwy – 650 000
- Marynarka wojenna – 2000
- Lotnictwo – 30 000
- Obrona powietrzna – 17 000
- Formacje paramilitarne – 44 000
- Czołgi – 2200
- Transportery uzbrojone – 3700
- Działa artyleryjskie – 2400
- Samoloty bojowe – 300

W SKRÓCIE

ZALETY:
- \+ możliwość uczestniczenia w walkach w Iraku
- \+ ciekawe misje

WADY:
- – ograniczenia w sejwowaniu
- – niewielki realizm walk

Cena: 99 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

ZRĘCZNOŚCIOWA ★★★★ / ★★★★ / ★★★★ **8**

NIEZŁA JAZDA

Wymagania minimalne:
Pentium 2 550, 64 MB RAM, karta z akceleratorem 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

producent: *Pivotal Games* **wydawca:** *SCI*
polski dystrybutor: *LEM*

www.conflict.com

AUSTERLITZ
NAPOLEON'S GREATEST VICTORY
Przygasły geniusz Bonapartego

Napoleon Bonaparte bez wątpienia zaliczany jest do czołowych postaci historycznych, mających wielki wpływ na historię Europy. Przełom XVIII i XIX wieku to okres jego dominacji na kontynencie i choć ostatecznie został pokonany przez koalicję angielsko-prusko-austriacko-rosyjską, to jego strategia wywarła wielki wpływ na dalszy rozwój myśli wojskowej. Nie należy się zatem dziwić, że bitwy tego okresu stanowią doskonały materiał na strategiczne gry komputerowe i co rusz na rynku pojawia się kolejny tytuł dotyczący tego okresu. Tym razem jest to Austerlitz – Napoleon's Greatest Victory.

H. Futerał

Bitwa pod Austerlitz pomiędzy armią napoleońską a koalicją austryjacko-rosyjską rozegrała się 2 grudnia 1805 roku. Dzięki doskonałej akcji dezinformacyjnej Napoleona dowództwo koalicyjne sądziło, że ma przed sobą wycieńczone oddziały francuskie i zaatakowało śmiało. Bonaparte osobiście przygotował plan bitwy wiedząc, że przeciwnik posiada przewagę. Doprowadził do rozdzielenia atakujących kolumn wroga i każdą z nich oddzielnie otoczył, doprowadzając do klęski wojska koalicyjne. Zniszczył w ten sposób około 1/3 sił przeciwnika i doprowadził do kapitulacji Austrii oraz wymógł pokój z Rosją. Ceną zwycięstwa było około 1,5 tysiąca zabitych i 7 tysięcy rannych Francuzów.

Austerlitz – Napoleon's Greatest Victory firmy **Shrapnel Games** pozwala wcielić się w dowódców obu walczących stron i samodzielnie rozegrać to jedno z ważniejszych wydarzeń w epoce wojen napoleońskich. Bitwa została podzielona na dwadzieścia pięć oddzielnych scenariuszy, obrazujących poszczególne starcia podczas jej trwania. Niestety, nie dano możliwości wcielenia się w głównodowodzących obu armii i nie da się odtworzyć całościowo przebiegu walk. Dostępne scenariusze to nie tylko historyczne potyczki, ale również rozwiązania alternatywne, wynikające z założenia innego przebiegu walk. Dzięki nim można doprowadzić do zwycięstwa siły koalicji antynapoleońskiej.

Gra została pomyślana jako RTS, choć dzięki wprowadzeniu możliwości wydawania rozkazów podczas pauzy stworzono elementy rozgrywki turowej. Dowodzenie odbywa się na dwóch poziomach. Rozkazy można wydawać poszczególnym oddziałom każdej brygady i dywizji. Ponadto na polu bitwy przebywają dowódcy tych związków taktycznych i za ich pośrednictwem polecenia są kierowane do wszystkich podległych im pułków. Jest to szczególnie pomocne w początkowej fazie starcia gdy należy przegrupować całe formacje na upatrzone pozycje. Dla obu poziomów dowodzenia dostępny jest szeroki wachlarz rozkazów i szyków bojowych. Poszczególne pułki mogą formować czworoboki, linie bojowe, kolumny szturmowe i inne ustawienia stosowane w ówczesnej taktyce. Dowódcy większych formacji operują szykami pozwalającymi na różne ustawienia podległych oddziałów w zależności od potrzeb.

Poszczególne oddziały na polu bitwy przedstawiono w formie uproszczonej. Jedna postać w formacji odpowiada określonej liczbie rzeczywistych żołnierzy. Stąd efektowność walki została mocno ograniczona i zdarza się, że mimo wydawałoby się niskich strat oddział popada w panikę i wycofuje się. Dopiero kontrola statystyk pozwala zorientować się w poniesionych stratach. Inną ciekawostką jest nieśmiertelność dowódców. Mimo ucieczki podległych im oddziałów potrafią krążyć po polu bitwy i nic im nie można zrobić.

Austerlitz – Napoleon's Greatest Victory nie jest jakąś rewelacją. Choć całkiem nieźle oddaje realia poszczególnych starć, to brak całościowego ujęcia przebiegu bitwy dyskwalifikuje ja jako narzędzie służące do zabawy w zmianę wydarzeń historycznych. Jednak jeżeli ktoś lubi taką uproszczoną rozgrywkę to polecam strategię **Austerlitz – Napoleon's Greatest Victory**. Nie da się grać w nią całymi tygodniami, ale na kilka smutnych jesiennych wieczorów powinna wystarczyć. ❒

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —
Wymagania minimalne: PC Pentium 2 266, 64 MB RAM, SVGA 4 MB	**Wymagania zalecane:** Pentium 2 400, 64 MB RAM	

producent: Breakaway Games **wydawca:** Shrapnel Games
polski dystrybutor: —
http://www.shrapnelgames.com/

STRATEGICZNA

- Grafika: ★★★
- Dźwięk: ★★
- Grywalność: ★★★

6

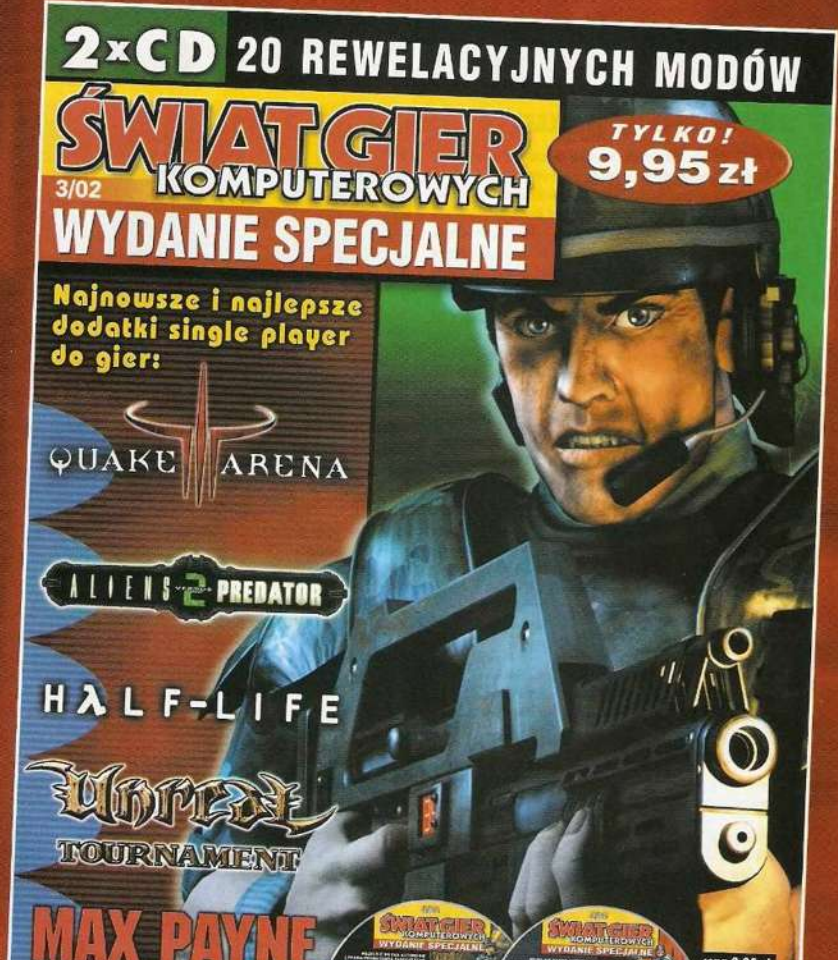
NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dwa poziomy dowodzenia
+ wielość szyków bojowych
+ dobre tempo rozgrywki

WADY:
– brak całościowego ujęcia bitwy
– nieśmiertelni dowódcy

NAJNOWSZY NUMER



JUŻ W SPRZEDAŻY

MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

Od zera do Schumachera

Każdy prawdziwy kierowca musiał wiele lat trenować nim trafił do elitarnych wyścigów Formuły 1. Nawet tak sławny zawodnik jak Michael Schumacher karierę swą zaczynał od wyścigów gokartów. Stąd też wziął się pomysł na najnowszą produkcję firmy JoWood – Michael Schumacher Racing World Kart 2002. Zamiast kolejnego startu w wyścigach Formuły 1, pozwala ona graczowi pójść śladami młodego Schumachera i wcielić się w kartingowego kierowcę.

Edward_Robot

Gra oferuje trzy tryby rozgrywki. Pierwszym jest oczywiście trening, pozwalający doskonalić swe umiejętności w konfrontacji z „duchem". Drugi to Time Trial, w którym zadaniem gracza jest pobicie najlepszego czasu na określonym torze. Trzecim jest Championship pozwalający na spróbowanie swych sił w rywalizacji z szóstką innych kierowców. Dostępne są także dwa tryby gry w internecie: Super Series (odpowiednik Championship) oraz Trophy Race (seria wyścigów, których zasady podawane są na oficjalnej stronie gry).

Początkowo dostępna jest tylko jedna klasa i aby odblokować kolejne, trzeba zdobyć określoną liczbę punktów, zajmując jak najwyższe pozycje lub uzyskując najlepsze czasy na dostępnych trasach. Pewną niedogodnością jest możliwość zdobycia punktów tylko raz na danym torze (oczywiście można się poprawiać) i jeśli komuś jakaś trasa wyjątkowo nie odpowiada, to może mu to uniemożliwić odblokowanie wyższej klasy. Wszystkie tryby oceniane są oddzielnie i trzeba przechodzić je po kolei.

Jeżeli chodzi o klasy, to są trzy: FUN, ICA, FSA. Różnią się one szybkością bolidów, ilością okrążeń do przejechania oraz stopniem trudności. Pierwsza klasa to gra lekka, łatwa i przyjemna, druga jest trochę trudniejsza, natomiast aby osiągać dobre wyniki w ostatniej – trzeba się sporo napracować. FSA umożliwia także zmierzenie się z samym wirtualnym Michaelem Schumacherem, który bierze udział w wyścigach. Mankamentem jest zdecydowanie brak możliwości wyboru bolidów oraz zmiany ich ustawień – poszczególne wozy różnią się jedynie kolorem. W grze teoretycznie dostępnych jest 16 torów. Praktycznie jest ich mniej, gdyż niektóre różnią się tylko warunkami pogodowymi i klasą, w której są dostępne. Trzeba jednak przyznać, że wszystkie trasy wyglądają bardzo ładnie i umiejscowione są w różnych miejscach na świecie (w okolicach Las Vegas, w Japonii, w Budapeszcie czy też we Włoszech). Szkoda tylko, że nie można samemu ustawiać pory dnia i warunków pogodowych.

Grafika jest ładna, choć na kolana nie rzuca. Znów problemem nie do rozwiązania okazała się publiczność, która tradycyjne już jest płaska i nie wygląda zbyt dobrze. Dźwiękowi zbyt wiele zarzucić nie można, może z wyjątkiem zbytniej monotonii. Jeśli chodzi o muzykę, to jest to lekkie techno i choć osobiście wyjątkowo tego typu dźwięków nie lubię, to muszę przyznać, że z grą komponuje się dobrze i jeździ się przyjemnie przy jej akompaniamencie.

Sama jazda jest bardzo prosta, a sterowanie maksymalnie uproszczone, jednak trzeba uważać, gdyż najmniejszy nawet błąd może spowodować utratę szans na dobry czas. Wspomnieć jeszcze należy, że pojazdy nie psują się i mimo najszczerszych chęci nie udało mi się uszkodzić mojej maszyny. Wszystko to każe umiejscowić **MSRWK 2002** w gronie zręcznościówek, gdyż symulacją na pewno nie jest. Zresztą programowi ujmy to nie przynosi, jednak w zapowiedziach mówiono, że motoryka jazdy ma być oddana perfekcyjnie, czemu (mimo iż nie jeździłem prawdziwymi kartami) śmiem zaprzeczyć.

Ogólnie **MSRWK 2002** to dobra, rzetelna produkcja, która wprawdzie niczego nowego do gatunku nie wnosi, ale z pewnością programiści wstydzić się jej nie muszą. Poza tym trzeba pochwalić ludzi z **JoWood** za to, że wymyślili coś nowego, a nie stworzyli kolejnego symulatora Formuły 1, gdyż tych jest już pod dostatkiem. Może zwyczajnie bano się klęski w konfrontacji z takimi pozycjami jak ***F1 2002*** czy ***Grand Prix 4***? Faktem jest jednak, że wyszła z tego całkiem dobra gra, którą z czystym sumieniem polecić mogę wszystkim wielbicielom wyścigów gokartowych i fanom Schumachera. ❒

Cena: — **Wersja polska** — **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 3 450, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, CD ROM x8*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB CD-ROM x24*

producent: *JoWooD* **wydawca:** *JoWooD/Paraworld*
polski dystrybutor: *???*
http://—

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★★
★★★★
★★★½

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ możliwość rywalizacji z Schumacherem poza torami Formuły 1

WADY:
– niewielka ilość torów
– brak wyboru modelu bolidu

ZOO TYCOON DINOSAUR DIGS

Jak zarobić kasę na dinozaurach?

Nie tak dawno ukazała się na rynku gra Zoo Tycoon, w której wcielasz się w potentata branży parków zoologicznych. Teraz natomiast w sprzedaży pojawiła się nakładka programowa oparta na pomyśle z kinowego przeboju Spielberga – „Jurassic Park", umożliwiająca stworzenie prawdziwie prehistorycznego zoo z dominującym udziałem prehistorycznych gadów, które nie zawsze muszą być tak sympatyczne, jak misie koala.

Vaino

Gwoli przypomnienia, w oryginalnej wersji gry Twoim zadaniem jest zarządzanie zoo tak, aby na siebie zarabiało. Polega to na zapewnieniu Twoim gościom wszelkich rozrywek tj. możliwości podziwiania na wybiegach przeróżnych gatunków zwierząt, przejażdżek na nich, odwiedzenia zwierzęcych teatrów czy barów szybkiej obsługi. Nakładka **Dinozaur Digs** rozszerza wachlarz rozrywek o nowe gatunki dinozaurów, kadrę pracowniczą, ciekawe obiekty i kilka dodatkowych opcji wspomagających rozgrywkę.

Skąd się biorą wymarłe dinozaury? Reprodukuje się je posługując się kodem genetycznym, który dostarczają z wykopalisk Twoi naukowcy. Na starcie masz do dyspozycji niewiele gatunków dinozaurów, a tylko prowadzenie ciągłych badań genetycznych pozwoli na uzyskanie nowych (jak chociażby tyranozaura czy nawet żyjącego nieco później ssaka, jakim z pewnością był mamut). Wiele gatunków wykluwa się z jaj i zanim się przyzwyczaisz, że z niewielkiego jaja może wyskoczyć spore „byczysko", nieraz źle dopasujesz wielkość wybiegu i domku (nierzadko wysokości wieżowca) do rozmiarów tych gadów.

Dinozaury wymagają specjalnej opieki, zatem dodano Tobie do pomocy nową kadrę. Są to naukowcy, którzy zajmują się wyłącznie tymi stworzeniami i pełnią właściwie tę samą rolę, co dozorcy zoo. Jest także brygada łapiąca zbiegłe okazy, która w przypadku dużych drapieżców jest po prostu niezbędna. Dodane także zostały gatunki roślin z pradawnych okresów oraz wyższe betonowe ogrodzenia (także pod napięciem). Prehistoryczny nastrój nadać mają nowe – nieliczne jednak – konstrukcje jak dinoślizgawka, budka z dinoburgerami, kino z filmami o dinozaurach czy statuy. Bardzo przydatna okazuje się tutaj możliwość wyfiltrowania wszystkich tych rzeczy według wersji gry.

Autorzy dołączyli również kilka pomocnych opcji oraz nowe mapy i scenariusze. W rogu ekranu znajdują się też klawisze wyłączające wyświetlanie na mapie: budynków (uwydatnia rozkład wybiegów), zwiedzających (widać pracowników i zniszczenia) i roślinności (lepiej widać dinozaury). Dodano także pięć map oraz sześć scenariuszy. Nie dostarczają one nowych wrażeń, gdyż powielają jedynie pomysły zawarte w starych odpowiednikach. Jednak w przypadku scenariuszy (różnego stopnia zaawansowania) mogą się one okazać o tyle ciekawsze, że wybiegi dinozaurów bywają spore, a one same są agresywne, co zwiększa ryzyko zniszczenia ogrodzenia i ich ucieczki.

Zaprezentowaną tu nakładkę należy traktować jako wzbogacenie i ulepszenie pierwotnej wersji gry. Oferta nowych prehistorycznych gatunków zwierząt i roślin jest bogata, ale znacznie uboższa w przypadku konstrukcji. Mapy mają jedynie inną aranżację, a scenariusze powielają schemat starych. Dodane opcje pomagają w sprawnym zarządzaniu parkiem. Dlatego uważam, iż miłośnicy **Zoo Tycoon** będą zadowoleni z pomysłu nawiązującego do filmu Spielberga oraz nowych elementów jakie wnosi dodatek **Dinosaur Digs**. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
- + nawiązanie do filmu „Jurassic Park"
- + wiele gatunków dinozaurów
- + nowe ułatwiające grę opcje

WADY:
- – powielające schemat scenariusze i mapy
- – mało nowych budynków

Cena: — **Wersja polska** — **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 64 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 400, 128 MB RAM*

producent: *Microsoft* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *Microsoft*

http://www.microsoft.com/games/zootycoon/

STRATEGICZNA

★★★
★★
★★★½

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Pieśń o wojowniku Laraxie

Ilość gier komputerowych należących do gatunku strategii czasu rzeczywistego jest tak duża, że zaczyna brakować świeżych koncepcji i niewykorzystanych tematów na kolejne produkcje. Niektóre z firm wydają najróżniejsze dodatki i zestawy kampanii, inne powielają stare pomysły, a jeszcze inne krzyżują kilka gatunków jednocześnie. Z tym ostatnim zabiegiem mamy do czynienia właśnie w Celtic Kings: Rage of War.

Diaz

Historia Celtów jest nadal mroczna i osnuta mgiełką tajemnicy, toteż umieszczenie gry w takich realiach, może spowodować o wiele intensywniejsze zaangażowanie wyobraźni, niż podczas przeciętnego fragowania w którąś ze znanych strzelanek. Jeśli doda się do tego pomysł połączenia strategii z przygodą i pewnymi elementami RPG – powinno mieć się tym samym receptę na sukces. Z takim to właśnie przeświadczeniem zasiadłem do testowania **Celtic Kings: Rage of War**. Gdy ujrzałem menu programu, byłem nadal święcie przekonany, że oto na rynku pojawiła się nie lada perełka. Później musiałem jednak korygować swoją pierwszą ocenę.

Czas na przygodę

Celtic Kings oferuje dwa tryby rozgrywki: „przygodę" i „szybką misję". Oba diametralnie różnią się od siebie, toteż postanowiłem spróbować najpierw swych sił w kampanii. Po wprowadzającym filmiku, w którym ujrzycie jak główny bohater traci swą ukochaną i postanawia pomścić jej śmierć, zaczyna się właściwa gra. Początkowo wrogowie nie są zbyt skorzy do walki, a zadania są tak łatwe, że rozwiązałoby je nawet małe dziecko. Jednak w miarę dalszego zagłębiania się w przygodę, poziom trudności wzrasta niezwykle gwałtowniej.

Otóż głównym zadaniem Laraxa – bo takie imię nosi główny bohater gry – jest zebranie armii dostatecznie dużej, aby móc stawić czoła wszystkim przeciwnikom. W tym celu podróżuje po Galii i innych krainach, a w trakcie wędrówki wykonuje różne misje dla napotkanych wodzów, by w zamian otrzymać określoną wcześniej grupę wojów. Zadania są różnorakie: odbicie wioski z rąk nieprzyjaciela, zdobycie wrogiej warowni czy też odnalezienie jakiejś zaginionej osoby. Trzeba brać jednak pod uwagę fakt, iż przeciwnik zazwyczaj atakuje chaotycznie i w myśl zasady – „im więcej tym lepiej". Ogranicza to możliwość zaplanowania właściwej obrony, co w przypadku starcia dwóch sił prowadzi do powstania bezładnego kłębowiska walczących jednostek. Jest to poważna wada wielu RTS-ów i autorom **Celtic Kings** nie udało się jej uniknąć.

Ciężkie życie bohatera

Warto dokładniej przyjrzeć się postaci głównego bohatera, gdyż w trybie kampanii, to właśnie wokół niego koncentruje się cała, niestety bardzo liniowa, fabuła. Doświadczenie i umiejętności walki Laraxa mogą przesądzić o wyniku niejednej bitwy, toteż od początku należy zatroszczyć się o jego rozwój. Wydawać by się mogło, że jest to element typowo rolplejowy, jednak od razu należy zaznaczyć, iż daleko mu do klasycznego modelu rozwoju postaci rodem z sztandarowych gier tego gatunku, takich jak chociażby ***Baldur's Gate***. Stopień skomplikowania i możliwe drogi rozwoju postaci są tu bowiem maksymalnie uproszczone, a zdobywane doświadczenie zauważalne jest w zasadzie głównie dzięki stale wzrastającej ilości punktów życia.

Dialogi również zostały potraktowane po macoszemu. Porozmawiać można jedynie z nielicznymi napotkanymi na swojej drodze postaciami, które zwykle i tak nie mają za wiele do powiedzenia. Ponadto konstrukcja dialogów pozostawia wiele do życzenia, a gracz rzadko kiedy może zadecydować o toku rozmowy. Niektóre z napotkanych postaci udzielają tylko informacji, inne zaś konkretnej pomocy. Na szczególną uwagę zasługuje druid, który przyłącza się do Laraxa niemal na początku rozgrywki i w każ-

dej chwili służy swoimi uzdrowicielskimi mocami. Może on wyleczyć nie tylko głównego bohatera, ale i towarzyszących mu wojowników, co często okazuje się zbawienne.

Wojny i porażki

Tryb przygody to nie wszystko co oferuje gra **Celtic Kings**, należało by zatem również skupić się przez chwilę na pojedynczych misjach. O ile w „przygodzie" element ekonomiczny jest całkowicie pominięty, to podczas trybu „pojedyncza misja" ogranicza się on głównie do budowania jednostek bojowych – nie ma się ponadto większego wpływu na wykonywane przez cywilów prace. Oznacza to, że najważniejszym zadaniem gracza jest po prostu walka. Bardzo zubaża to program, który miałby szansę zainteresować również osoby nie przepadające za RTS-ami. Należy tu dodać, że przewagą „pojedynczej misji" nad główną kampanią jest możliwość opowiedzenia się po jednej z trzech stron: Celtów, Teutonów lub Rzymian.

Jeżeli zaś chodzi o grywalność, to na początku tryb kampanii rozczarowuje – liniowa fabuła, proste misje, szablonowe postacie. Jednak już po kilku godzinach spędzonych przed monitorem, gra może wciągnąć na dłuższy czas. Stawiane przed Laraxem zadania stają się bowiem coraz bardziej ambitne, a przez to i znacznie ciekawsze. Trudno podsumować pod tym kątem tryb pojedynczej misji, gdyż nie można w tym przypadku mówić o rozwoju fabuły, jednak komuś, kto lubi gromadzić wojsko i prowadzić je przeciwko wrogim armiom, **Celtic Kings** może przypaść do gustu.

Program jest dobrze wykonany pod względem technicznym, lecz posiada kilka zasadniczych wad. Pierwszą z nich okazuje się drażniący soundtrack. Taki sam lecz w innym programie niewątpliwie byłby niezły, jednak zbyt dynamiczne i ekspresywne melodie zupełnie nie pasują do klimatu tej gry. Może to nazbyt subiektywna ocena, ale absolutnie nie mogę zgodzić się z dystrybutorem zachwalającym rzekomo klimatyczną oprawę muzyczną. Drugim mankamentem drażniącym ucho są głupawe odzywki Laraxa: niezależnie od zaistniałej sytuacji powtarza on te same kwestie niczym papuga.

Oprawa graficzna w opisywanym produkcie jest na przeciętnym poziomie. Co prawda starannie wykonane jednostki, efektownie wyglądające budowle oraz widowiskowe, acz nieco chaotyczne zmagania bitewne – tworzą całkiem spójną i ładną kompozycję, jednak w chwili obecnej w konkurencyjnych tytułach można zazwyczaj znaleźć grafikę dużo lepszej jakości.Ogólnie można stwierdzić, że autorzy **Celtic Kings: Rage of War** mieli całkiem ciekawy pomysł, lecz nie potrafili we właściwy sposób połączyć elementów zaczerpniętych z różnych gatunków gier. Tytuł ten nie zachwyca, jednak miłośnikom strategii może dostarczyć wiele wrażeń. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawa przygoda
+ zdobywanie doświadczenia przez bohatera

WADY:
- liniowa fabuła
- psujący klimat soundtrack
- niewiele elementów ekonomicznych

Cena: — | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD ROM x8*

producent: *Haemimont* **wydawca:** *Haemimont*
polski dystrybutor: *Manta*

http://www.haemimont.com/celtickings/

STRATEGICZNA
★★★★
★★★
★★★½

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE

Nowa wojna w znanej formie RTS

Żyjemy w czasach wąskiej specjalizacji, o czym mój szanowny kolega ManJAk swego czasu napisał całkiem bystre opowiadanie. Niektóre firmy produkujące gry komputerowe potwierdzają powyższą tezę – do tej grupy niewątpliwie należy krakowska filia TopWare, czyli Reality Pump. Ich specjalizacja to erteesy, a dzieła wychodzące spod rąk programistów z grodu historycznego Kraka to jedne z niewielu rodzimych produkcji, które potrafią konkurować jak równy z równym ze strategiami zagranicznymi.

baRTeS

Frontline Attack: War over Europe swą formą i tematem uznana może zostać za bezpośrednią spadkobierczynię zeszłorocznej ***World War III: Black Gold***. Podobnie jak poprzedniczka, **FA: War over Europe** podejmuje temat konfliktu globalnego, korzysta nawet po części z tego samego silnika graficznego oraz stosuje większość rozwiązań interfejsowych, jak i tych związanych z rozgrywką, które znamy już z poprzednich erteesowych produkcji **Reality Pump**. Niemniej jednak, tym razem gra ta nie opowiada o wymaginowanym konflikcie, lecz odtwarza przebieg najciekawszych bitew lądowych europejskiego teatru działań drugiej wojny światowej. Bazowanie na sprawdzonych rozwiązaniach nie oznacza również, że będziesz mieć do czynienia z bezmyślną kalką poprzednich tytułów. Przeciwnie, w grze opracowano kilka nowych koncepcji dotyczących zaopatrzenia, sterowania pojazdami oraz, przede wszystkim, zastosowania i roli piechoty w walce.

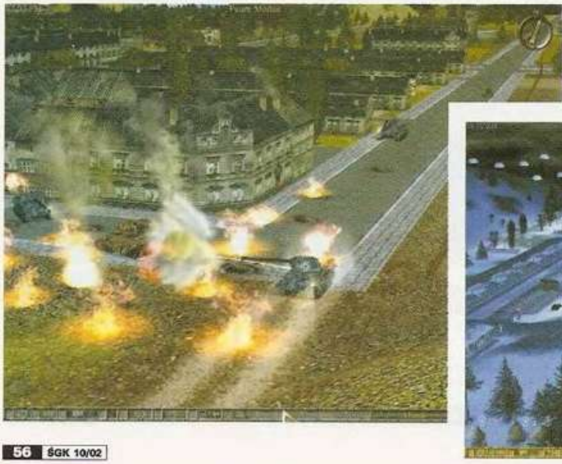
Nie osądzaj po pozorach

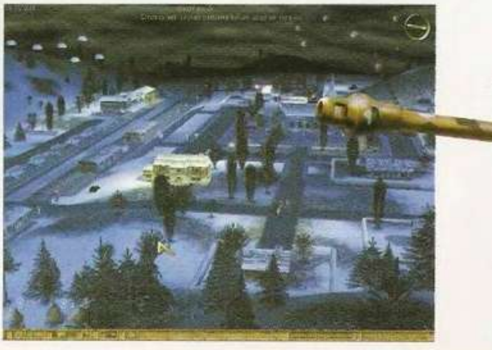
Najnowsza gra krakowskiego zespołu to książkowy wręcz przykład na potwierdzenie słuszności starego, angielskiego porzekadła: „nie osądzaj książki po okładce". Gdyby bowiem przyszło mi ferować osądy na podstawie wrażeń z pierwszych kilku chwil gry, to posądziłbym **Frontline Attack** o karygodną wtórność. Na początku wszystko wyda Ci się znane. Jeszcze zanim przejdziesz do właściwej rozgrywki, w menu głównym rozpoznasz znajome schematy: podzielenie na 3 strony konfliktu, po dwie kampanie przypadające na każdą ze stron (z czego drugą trzeba odblokować) – łącznie 24 misje. Nadto znajdziesz tu tryb sieciowy z maksymalnie ośmioma graczami poruszającymi się po mapie, a trzecim elementem, wieńczącym wyliczankę dostępnych trybów zabawy, jest opcja potyczki, która zawiera osiemnaście map podlegających konfiguracji wedle uznania i preferencji gracza.

Tuż po przejściu do tutoriala, klimat powtórek nie odchodzi w zapomnienie i możesz rychło odnieść wrażenie, że oto znalazłeś się w pakiecie rozszerzającym do ***World War III***. Wrażenie usprawiedliwione o tyle, że zarówno interfejs, sposób otrzymywania poleceń z „bazy głównej", wygląd grafiki oraz sterowanie jednostką wyglądają jako żywo wyjęte z poprzednich produkcji **Reality Pump**. Jeśli więc miałeś z tymi tytułami do czynienia, to nie będziesz mieć problemu z obsługą funkcji gry. Na moim komputerze pojawił się tylko jeden problem. Jak zapewne część czytelników pamięta, trójwymiarowe środowisko gier **Reality Pump**, pozwala, między innymi, na obracanie kamerą w obie strony. Nie wiem, czemu zatem (mimo, że funkcja ta wymieniona jest w klawiszach sterujących) kamery obracać nie mogłem. Mam nadzieję, że wada ta nie znajdzie się we wszystkich egzemplarzach **Frontline Attack**, bo wtedy bez szybkiego patcha się nie obejdzie.

Uwaga na piechotę

„Gdzież zatem te innowacje?", mógłbyś na tym etapie spytać. Po dłuższym kontakcie z grą stają się one dla gracza jasne. Najbardziej oczywista z nich to wyraźny rozdział, jaki zauważysz w sposobie rozgrywki w trybach potyczki i sieciowym w porównaniu z kampaniami dla Aliantów, Sowietów i Wehramchtu. W trakcie „potyczki" sposób walki jest typowy dla standardowych erteesów, czyli odnajdujesz bazę, rozbudowujesz ją, zamawiasz jednostki, pojazdy (łącznie około 60 typów), struktury obronne oraz wsparcie lotnictwa, po czym ruszasz na spotkanie wroga. Tymczasem w trybie kampanii jest zupełnie inaczej: bazujesz tylko na otrzymanych jednostkach i uzupełnieniach, nie budujesz bazy i nic nie produkujesz samodzielnie. Zanim omówię nowatorskie rozwiązania obecne w trybie kampanii, nadmienię tylko, że misje niemieckie odtwarzają Blitzkrieg – atak na ZSRR, oraz ostatnią wielką operację nazistów w drugiej wojnie, czyli kontrofensywę w Ardenach, podczas gdy sowieckie kampanie to obrona Moskwy i bitwa pancerna pod Kurskiem. Z kolei alianckie misje opowiadają o wydarzeniach zwią





zanych z wyzwalaniem Włoch oraz Francji (1943-44).

Najistotniejsze z nowatorskich rozwiązań zastosowanych w kampanii to zwrócenie należytej uwagi na ludzki czynnik w trakcie rozgrywania bitew. Po pierwsze oznacza to, że będziesz dowodzić plutonami piechoty, grenadierów, grup przeciwpancernych, snajperów, miotaczy ognia. Pluton składać się może z maksymalnie dziewięciu żołnierzy i operuje jako jedna jednostka, wykonując polecenia wspólne dla wszystkich członków grupy. Interesujące jest to, iż istnieje funkcja „dołącz", dzięki której możesz przegrupowywać jednostki oraz tworzyć heterogeniczne grupy bojowe. Weźmy następujący przykład: Twoje wojska zostały lekko przetrzebione, tymczasem musisz jeszcze zniszczyć czołgi wroga oraz odeprzeć ataki kilku plutonów nieprzyjacielskiej piechoty.

Maksymalny realizm rozgrywki

Na pytania dotyczące najnowszej gry Topware pt. Frontline Attack: War Over Europe odpowiada Mirosław Dymek, kierownik projektu (na zdjęciu, pierwszy po lewej).

Pod względem zastosowanych rozwiązań dotyczących rozgrywki oraz technicznego wykonania, gry RTS w wydaniu Reality Pump są w sumie do siebie bardzo podobne. Czy zatem *Frontline Attack* posiada jakieś cechy, dotąd nie spotykane w waszych erteesach, które widać będzie na pierwszy rzut oka?

Oczywiście. Zasady gry zostały mocno zmienione ze względu na potrzebę zachowania maksymalnego realizmu rozgrywki. *Frontline Attack* opiera się na żołnierzach, a nie na pojazdach czy budynkach. To żołnierze mogą otrzymywać i wykonywać rozkazy. Pojazdy i budynki są tylko narzędziami i nie działają bez załogi. Dzięki temu można przejmować pojazdy i budynki wroga, tworzyć zasadzki itp. Przykładowo snajperzy mają możliwość eliminacji załogi bez niszczenia pojazdów. Pojazdy wroga mogą być użyte do przeniknięcia na jego teren i dopóki nie otworzą ognia, dopóty wróg będzie je nadal uważał za swoje. Dodatkowo na potrzeby *Frontline Attack* został stworzony unikalny system ekonomiczny. W skrócie polega on na tym, że oddziały gracza zdobywają zasoby poprzez przejmowanie kontroli nad zakładami przemysłowymi. Nowe jednostki przybywają zza mapy pod warunkiem posiadania przynajmniej jednej drogi zaopatrzenia, a te z kolei mogą być zdobywane i blokowane przez graczy. Rodzi to zupełnie nowe możliwości taktyczne, niespotykane dotychczas w strategiach czasu rzeczywistego.

Czy silnik zastosowany w grze to ten, który obecny był w *World War III*, czy też może jest to engine wykorzystywany w innej aktualnie produkowanej przez was grze – czyli w *Polanach II*?

Frontline Attack korzysta z dwóch silników graficznych. Jeden z nich przeznaczony jest dla posiadaczy starszych kart graficznych. Jest to mocno zmodyfikowana wersja silnika z *World War III*. Dodana została obsługa animacji postaci opartej o szkielet poruszający siatką. Druga wersja gry działa w oparciu o nowy silnik EARTH-3 i korzysta z technologii T&L, oraz pixel i vertex shaders. Co to oznacza, myślę że widać na screenach. *Polanie II* zostaną oparci na zmodyfikowanej wersji silnika EARTH-3, nad którą prace właśnie trwają.

Czy fabuła wiernie odzwierciedla kampanie drugiej wojny światowej i czy możliwe jest uzyskanie alternatywnego wyniku końcowego tej wojny (co oznaczałoby wielkie zwycięstwo państw Osi)?

Podczas kampanii staraliśmy się odwzorować maksymalnie wiernie przebieg najciekawszych bitew II wojny światowej. Kampanie są tak ustawione, że w trakcie każdej z nich zwycięstwo gracza jest zgodne z prawdą historyczną. Dlatego też niemożliwa jest zmiana historii poprzez wygranie misji. Oczywiście jeżeli gracz przegra misję, to nastąpi niewielkie zakłócenie historii, ale tylko czasowe, gdyż wkrótce z pomocą zapisanych stanów gry będzie mógł naprawić swą pomyłkę.

To bardzo dobrze, że jednostki mogą zdobywać doświadczenie – jaki jest najwyższy poziom „wtajemniczenia" i jaki wpływ ma ono na działania tychże jednostek?

Wprowadziliśmy 8 poziomów doświadczenia. Oczywiście osiągnięcie ostatniego jest bardzo trudne. Zwykle podczas misji niektóre jednostki dochodzą do trzeciego lub czwartego poziomu. Wraz z każdym uzyskanym poziomem wzrastają niektóre cechy jednostki, a są to: szybkość poruszania się, odporność, siła strzału, szybkość przeładowywania i zasięg strzału. Doświadczenie zdobywane jest przez załogę. Dlatego możliwa jest sytuacja, że po otrzymaniu nowego czołgu, dokonuje się wymiany załóg. Załogę ze starej maszyny (doświadczona w bojach) umieszcza się w nowym czołgu i zysk jest wtedy podwójny. Nawiasem mówiąc doświadczenie nie jest jedynym sposobem podniesienia wartości bojowej własnych jednostek. Można do tego celu użyć dowódców i bohaterów wojennych. W każdej misji występuje przynajmniej jeden dowódca lub bohater. Wszystkie jednostki wokół takiej postaci mają podniesione morale. Wpływa to znacząco na siłę tych jednostek.

W trakcie drugiej wojny światowej w potyczkach brało udział wiele tysięcy żołnierzy, pojazdów mechanicznych, samolotów. Jak zatem rozwiązano sprawę limitu jednostek?

W grze nie ma limitu jednostek. Podczas dużych bitew, jak na przykład bitwa na Łuku Kurskim, do dyspozycji gracza jest nawet kilkaset jednostek. Podczas gier sieciowych ilość jednostek utrzymywana jest na odpowiednim poziomie przez samych graczy. Działa to mniej więcej tak, że opłaca się inwestować w jednostki silniejsze (które są dużo droższe). Gracz, który spróbuje zatrzymać się w rozwoju i na przykład wybuduje 40 lekkich czołgów zwykle poniesie porażkę z dwoma ciężkimi czołgami wroga. Powoduje to taki rodzaj układu, że walka „na ilość" nie doprowadzi do zwycięstwa.

Przygotowanie którego z elementów gry sprawiło wam największą trudność?

Zdecydowanie najtrudniejszym momentem była praca koncepcyjna i projektowanie systemu ekonomicznego. Na tym etapie musieliśmy połączyć realizm z grywalnością. Gdy dało się to zrobić, cała reszta poszła już gładko. Mamy nadzieję, że grając we *Frontline Attack* będziecie bawić się równie dobrze, jak my podczas tworzenia tej gry.

Pytanie trochę z „innej beczki": kiedy na rynku pojawią się *Polanie II*? Wiem, że wielu graczy czeka na tę grę z niecierpliwością...

Prawdopodobnie już pod koniec tego roku. Na razie nie możemy powiedzieć na ten temat nic więcej, ale uważamy, że efekt końcowy w stu procentach zadowoli graczy. Trzymajcie kciuki...

W takim razie czekamy na premierę i do usłyszenia, oby w krótce! Dziękuję za wywiad.

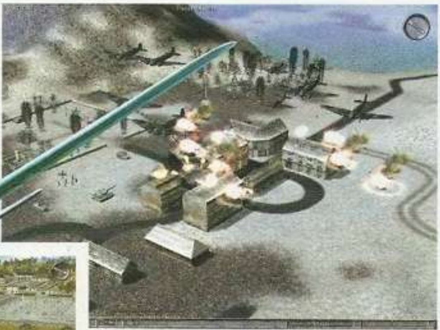
pytania zadawał: baRTeS

Idealnie by było, gdybyś zdołał stworzyć dwa-trzy plutony, w których obecni byliby zarówno przeciwpancerni, jak i piechota szturmowa.

To nie koniec nowości związanych z piechotą. Wielkie brawa należą się twórcom za zwrócenie uwagi na pewną kwestię, o której produkujący erteesy nagminnie zapominają, to znaczy o roli ludzi w sterowaniu pojazdami. Otóż w grze **Frontline Attack: War over Europe** żaden pojazd nie ruszy, jeśli nie będzie w nim załogi. Co więcej, jeśli załoga jest niepełna lub niedoświadczona w boju, to wtedy wartość bojowa jednostki jest znacznie obniżona (wolniej się porusza, mniej celnie strzela). Zważywszy, że zarówno jednostki jak i pojazdy zdobywają doświadczenie, to warto najlepszy sprzęt obsadzić zaprawionymi w potyczkach zbrojnych weteranami. Piechota spełnia jeszcze jedną użyteczną funkcję: można ją obsadzać w strukturach obronnych miast i wiosek. Coś podobnego istniało już, na przykład, w ***C&C: Red Alert 2***, jednak tutaj twórcy dołożyli kilka koncepcji: z tego, co zaobserwowałem, przy zawaleniu się bądź zniszczeniu budynku nikt z niego nie wychodzi żywy. Ponadto we **Frontline Attack** możesz przejąć struktury obronne wroga (okopy, wieże strażnicze) oraz jego pojazdy. Te drugie, o ile nie rozpoczną ognia, będą przez wroga uznane za swoje, co pozwala czasem przeniknąć w głąb bazy nieprzyjaciela i zaskoczyć go nagłym ostrzałem.

Rozsądek przede wszystkim

W kampanii nie ma limitu jednostek. Zanim jednak miłośnicy walki przy pomocy hurtowej ilości jednostek zaczną zacierać ręce, przypomnę, że nie buduje się tutaj bazy, więc graczowi pozostaje liczyć wyłącznie na startową ilość jednostek oraz uzupełnienia. Co to oznacza? Przede wszystkim pamiętać musisz o zdrowym rozsądku i zmyśle taktycznym. Każda jednostka (nieważne, czy pojazd, czy piechota), poza siłą obronną, posiada trzy ważne atrybuty skuteczności ognia przeciw: piechocie, budynkom oraz pojazdom. Tak więc, jeśli na horyzoncie pojawi się czołg ciężki, to nie wysyłaj na jego spotkanie czołgów lekkich, nawet jeśli posiadasz ich tuzin – wszystkie zostaną w mig rozbite w puch.



Tymczasem już jeden, maksymalnie dwa plutony piechoty przeciwpancernej załatwią sprawę i z wrogiego potwora na gąsienicach pozostanie tylko obficie dymiący wrak.

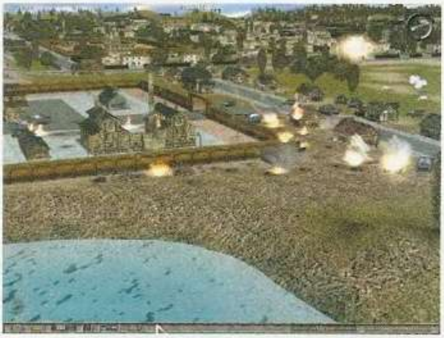
Równie istotną rolę w grze odgrywa lotnictwo, artyleria i pojazdy wsparcia. Z powietrza uzyskasz wsparcie w postaci rozpoznania terenu (odkrywa fog of war) oraz nalotów bombowych, lekkich bądź ciężkich. Ostrożnie jednak nimi szafuj, gdyż ilość jest ograniczona, nadto uważaj na działka p-lot. Dodatkowe wsparcie to ostrzał artylerii lub atak rakietowy. Pojazdy pomocnicze to z kolei ciężarówki z amunicją oraz pojazdy naprawcze – oba te typy, choć w innej formie, znajdziesz w innych dziełach **Reality Pump**. Dodatkowo znajda się też tutaj pojazdy inżynieryjne. Zaznaczę jednak, że często miałem problemy z dostawami amunicji – wezwanie ciężarówki nie przynosiło żądanego skutku. Nie wiem, czy może oznacza to, że w magazynach nie było już pocisków, czy też może jest to wada kodu gry.

Wysoki realizm, jaki niewątpliwie zauważysz w tej grze, powoduje, że każda jednostka się liczy, a każdy ruch należy rozsądnie zaplanować, aby w późniejszym etapie rozgrywki nie stać na straconej pozycji. Wystarczy chwila nieuwagi, a już straty mogą być zbyt wielkie, by kontynuacja gry była w ogóle możliwa. Dlatego też częsty zapis gry to taktyka godna naśladowania.

Znane obrazki

Grafika **Frontline Attack** nie zaskakuje przesadnym nowatorstwem. Jeśli zatem pamiętasz, jak wyglądały mapy z ***WW III***, to tak też i sprawy wyglądają w najnowszym dziele **Reality Pump**, z tym, że silnik odrobinę „podrasowano". Możesz się spodziewać ładnie odwzorowanych modeli pojazdów, środowiska 3D, cyklu dzień/noc (jednostki wtedy mają mniejsze zdolności bojowe) itd. Gra nie ustrzegła się też błędów poprzedniczki, na przykład dziwnego AI Twoich jednostek, które notorycznie pchają się do walki zupełnie nie będąc w stanie ocenić możliwości zwycięstwa; musisz więc nad nimi sprawować ciągłą pieczę. Muzyka dołączona do gry bardzo przypadła mi do gustu, a żołnierze odpowiadają na Twoje komendy w ciekawy sposób: częściowo po polsku z obcym akcentem, a innym razem wypowiadają się w swoim własnym języku. Kombinacja to, moim zdaniem, perfekcyjna.

Frontline Attack: War over Europe to poważna propozycja dla każdego miłośnika strategii. Zadowoleni będą zarówno „taktycy", jak i „klasyczni" erteesowcy: pierwsi powinni polubić tryb kampanii, a drudzy potyczkę i tryb sieciowy. Martwią mnie jedynie drobne usterki, o których wspomniałem powyżej. Mam jednak nadzieję, że to tylko mnie się one trafiły, a czytelnicy dostaną już w pełni sprawne kopie gry. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duży realizm pola walki
+ kilka ciekawych rozwiązań taktycznych
+ wiernie odtworzone modele pojazdów bojowych

WADY:

- odrobinę zbyt trudna
- niesubordynacja jednostek
- kilka usterek technicznych

Cena: 79 zł | **Wersja polska** ✔ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 16 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB RAM*

producent: *Reality Pump* **wydawca:** *TopWare*
polski dystrybutor: *TopWare*

http://frontlineattack.topware.pl/

STRATEGICZNA

grafika: ★★★½
dźwięk: ★★★★
grywalność: ★★★½

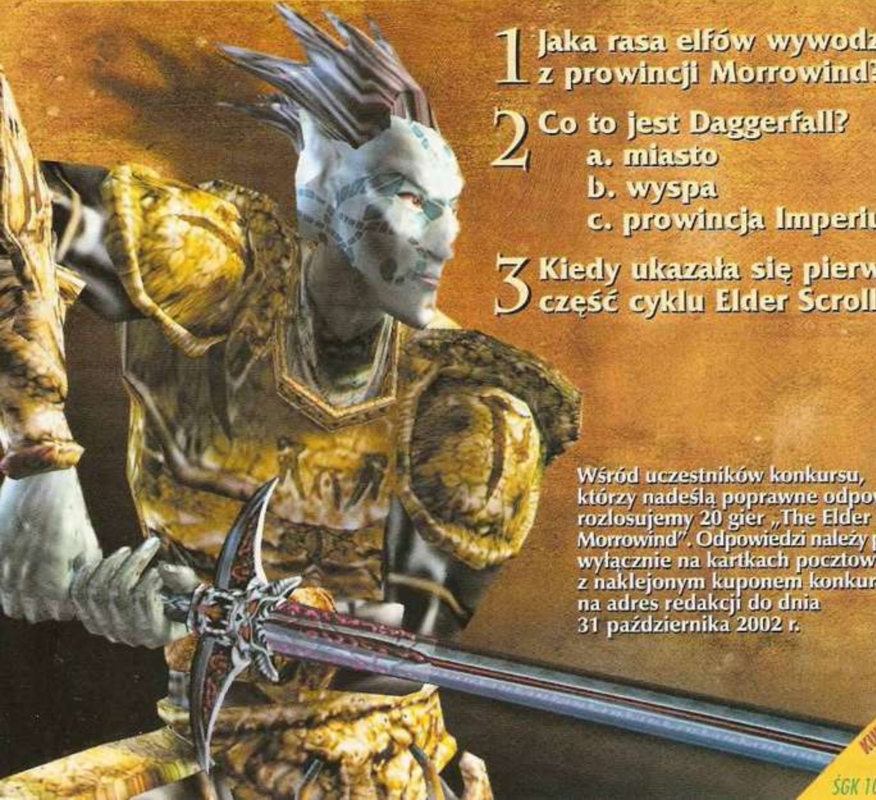
7

WARTO ZAGRAĆ

KONKURS

The Elder Scrolls III
MORROWIND™

„THE ELDER SCROLLS: MORROWIND" TO JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER ROLE-PLAYING JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY. JEJ PREMIERA W POLSCE MA NASTĄPIĆ JUŻ W LISTOPADZIE I Z TEJ OKAZJI, WSPÓLNIE Z JEJ WYDAWCĄ FIRMĄ CD PROJEKT ZORGANIZOWALIŚMY DLA WAS KONKURS. WYSTARCZY PODAĆ ODPOWIEDZI NA TRZY PYTANIA, BY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU JEDNEJ Z 20 GIER „THE ELDER SCROLLS: MORROWIND".

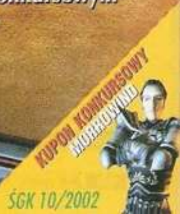


1 Jaka rasa elfów wywodzi się z prowincji Morrowind?

2 Co to jest Daggerfall?
   a. miasto
   b. wyspa
   c. prowincja Imperium

3 Kiedy ukazała się pierwsza część cyklu Elder Scrolls?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 20 gier „The Elder Scrolls: Morrowind". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 października 2002 r.

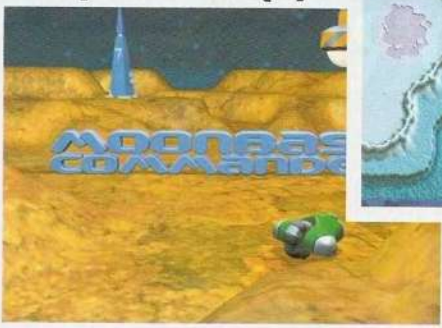


MOONBASE COMMANDER

O kilku takich co podbili księżyc

Przy ogromnym zalewie strategii czasu rzeczywistego, coraz trudniej o oryginalne pomysły i ciekawe rozwiązania. Dlatego ludzie z firmy Infogrames nawet nie usiłowali tworzyć kolejnej kalki *Starcrafta*. Postanowili za to przenieść podstawowe schematy z gier RTS to strategii turowej. Efektem tego śmiałego eksperymentu jest jednak nieciekawy twór o nazwie Moonbase Commander.

Vaino



W **Moonbase Commander** rozgrywka podzielona jest na tury. Ilość ruchów jakie możesz wykonać w jednej turze uzależniona jest od ilości punktów energii, którą pobierasz – tu ciekawostka astronomiczna – z księżycowych sadzawek energii. W rozgrywce może brać udział od dwóch do czterech graczy lub też oczywiście jedna osoba w rywalizacji z komputerowymi przeciwnikami.

W celu osiągnięcia błogiego stanu absolutnej dominacji, musisz rozbudowywać swoją bazę tak, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo oraz dostęp do wspomnianych sadzawek energii. Podstawową formą umożliwiającą ekspansję jest jednostka centralna, z której promieniście wystrzeliwane są, na wybraną przez Ciebie odległość, inne jednostki lub pociski. Wystrzelone obiekty są zawsze połączone z centralką przy pomocy pasa dostarczającego energię. Utrudnieniem jest to, iż ani pasy ani budowle nie mogą na siebie nachodzić. Do dyspozycji masz różne obiekty np. mosty, osłony energetyczne, wieże czy jednostki obrony przeciwlotniczej. Wynikiem rozbudowy jest tym samym istna sieć połączonych ze sobą budowli. Jednak w sytuacji, gdy Twoja baza podzielona zostanie na dwie części w wyniku zniszczenia ogniwa sieci, część odłączona od centralki ulega całkowitej destrukcji. Przegrana następuje natomiast w momencie, gdy Twoja jednostka centralna zostanie zrównana z ziemią.

Wszyscy którzy oglądali film „Matrix" wiedzą o tym, że nawet najdoskonalsze maszyny do działania potrzebują energii. Także w **Moonbase Commander** jest ona niezbędna do budowy oraz niszczenia jednostek. Pociski o większej sile rażenia oraz zmyślniejszym działaniu, wymagają więcej punktów energii, analogicznie jest również z budowlami. Wniosek jest prosty – ten kto pobiera więcej energii, ten ma większy potencjał militarny oraz budowlany.

Życie na księżycach, które odwiedzisz, jest po prostu nieznośne – ciągłe wichry szaleją zmieniając kierunek lotu wystrzeliwanych obiektów, a czarne chmury pyłów utrudniają widoczność. Te warunki atmosferyczne, jeśli nie czujesz się na siłach, możesz wyłączyć w większości trybów gry. Jest także opcja limitu czasu przeznaczonego na wykonanie ruchu, ale utrudnienie to zalecałbym włączyć dopiero kiedy już się trochę rozeznasz w grze.

Grając przeciwko komputerowi masz do wyboru „potyczkę" i „wyzwanie". Wybierając „potyczkę" możesz dowolnie zaaranżować warunki walki, a zatem wybrać jedną z czterech frakcji i dobrać jej kolor, włączyć wszelkie utrudnienia, wybrać planszę i ustawić poziom umiejętności wirtualnych rywali. Jednak pojedynek z komputerem szybko się nudzi, ponieważ ustawienie jego umiejętności na najwyższy poziom zmienia tylko tyle, że zawsze trafia on w cel. Jednak najbardziej denerwował mnie brak możliwości zapisu gry, szczególnie gdy ktoś z rodziny przerywał mi w momencie, gdy wygrana była już bardzo blisko. Natomiast tryb „wyzwanie" oferuje Tobie misje, w których – oprócz swojej taktyki – nic nie możesz zmienić. Przyłączasz się po kolei do każdej z czterech frakcji, a kolejne przydzielane Tobie zadania są coraz trudniejsze. Niestety misje są niesłychanie schematyczne i jakości trybu „wyzwanie" nie poprawia nawet fakt, że tu można już zapisywać stan gry.

Moonbase Commander to niezbyt skomplikowana strategia turowa. Pomysł rozbudowy bazy w formie sieci jest o tyle ciekawy, że wymaga od gracza zdolności przewidywania kierunku rozbudowy własnej struktury, jak i tej należącej do przeciwnika. Jednak obraz gry psuje schematyczność zadań i kiepskie umiejętności wirtualnych rywali. Całe szczęście, że można również zmierzyć się w sieci ze znacznie lepszymi przeciwnikami. ❐

Cena: — | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, CD-ROM x8*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 400, 64 MB RAM*

producent: *Infogrames* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: —

http://www.ina-support.com/faq/moonbasecommander_pc.asp

STRATEGICZNA

Grafika: ★★½
Muzyka: ★★
Grywalność: ★★★

5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawa formuła rozbudowy baz

WADY:
- schematyczność misji
- nieciekawa muzyka
- brak zapisu stanu gry w trybie „potyczki"

OPERATION BLOCKADE

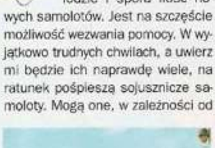
Przepis na grę Operation Blockade jest niezbyt skomplikowany. Otóż wcielasz się w niej w postać żołnierza siedzącego w bunkrze i odpierającego kolejne próby desantów i ataków lotniczych. Proste? Powiedziałbym, że nawet banalne. Jednak już dawno (może nawet od czasów *Cannon Fodder*) tak prosta gra nie sprawiła mi tak wiele radości.

Maciej Jasiński

Fabuła w tego typu grach jest tylko zbędnym balastem, który chociaż na chwilę zmusza umysł do większego wysiłku intelektualnego. Gracz w zasadzie powinien tylko wiedzieć, że ojczyzna na niego liczy i tylko on może powstrzymać siły wroga. Firma **Infogrames** zaprezentowała konflikt dwóch fikcyjnych mocarstw. Jednak umiejscowienie gry w latach 1941-1945 oraz uzbrojenie jednej ze stron w sprzęt będący na wyposażeniu armii niemieckiej – nie pozostawiają żadnych złudzeń, o jaką wojnę tak naprawdę chodzi.

Jak już wspomniałem na wstępie, zostajesz w tej grze operatorem działek zamieszczonych w bunkrze na pewnej niewielkiej wysepce. Do swojej dyspozycji masz ciężki karabin maszynowy, działko przeciwlotnicze, działo większego kalibru oraz wyrzutnie przeciwpancerne. Trochę tego mało, ale wraz z odnoszeniem kolejnych sukcesów Twoje wyposażenie ulega ulepszeniu – zmienia się jego wygląd, zwiększa siła rażenia czy też zasięg. Jednak w tym samym czasie również przeciwnik kieruje do walki z Tobą coraz doskonalszy arsenał i lepiej wyposażonych żołnierzy. Wśród niszczonych przez siebie celów rozpoznasz bez problemu czołgi: Panzer IV i Tygrys II, samoloty: Ju-87 Sztukas, He-111 czy Junkers Ju-52, a nawet rakiety V-1. Jest też spora ilość statków różnego rodzaju, od łodzi patrolowych, przez łodzie podwodne, statki transportowe, niszczyciele, po ogromne krążowniki i lotniskowce.

Największą zaletą tej gry jest niezwykle szybkie tempo akcji. Tu nie masz czasu na jakiekolwiek myślenie. Wszystko wykonujesz niemal instynktownie. Chwila zawahania może spowodować poważne kłopoty. Wystarczy, że tylko na kilkanaście sekund zajmiesz się niszczeniem samolotów, a już po drugiej stronie wyspy pojawia się kilka barek, z których wyjeżdżają czołgi oraz wybiegają żołnierze uzbrojeni w karabiny i moździerze. Gdy uporasz się z tym zagrożeniem, to już pojawiają się ostrzeliwujące Twój bunkier łodzie i spora ilość nowych samolotów. Jest na szczęście możliwość wezwania pomocy. W wyjątkowo trudnych chwilach, a uwierz mi będzie ich naprawdę wiele, na ratunek pośpieszą sojusznicze samoloty. Mogą one, w zależności od



tego, który klawisz wciśniesz, zająć się oczyszczeniem nieba z wrogich myśliwców, zrzuceniem bomb na plażę lub torped w kierunku wskazanych okrętów.

Całą grę podzielono na kilkanaście misji składających się dodatkowo z kilku starć. Zadania są niezwykle schematyczne i w zasadzie polegają na zniszczeniu wszystkiego, co pojawi się w zasięgu wzroku. W kilkunastu przypadkach będziesz miał wyszczególnione przed misją konkretne statki lub samoloty, które musisz zamienić w złom. Warto w tym miejscu wspomnieć również o sposobie zaopatrywania się w amunicję oraz przywracania poziomu wirtualnego życia. Wystarczy zniszczyć statek lub samolot transportowy, a zapas amunicji osiągnie maksymalny pułap, a wskaźnik umieszczony w prawym górnym roku stanie się bardziej zielony, oddalając na jakiś czas widmo śmierci.

Gra **Operation Blockade** przypomina tak naprawdę strzelnicę, w której zamiast drewnianych króliczków, są różnego rodzaju jednostki wojskowe. Mimo to można bardzo miło spędzić przy niej czas. ❐

Cena: — | **Wersja polska** — | **Demo: 7/02**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 128 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 500, 256 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Blue Byte* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: —

http://us.infogrames.com/games/operationblockade_pc_action/

STRATEGICZNA

- Grafika: ★★★★☆
- Dźwięk: ★★★½☆
- Grywalność: ★★★½☆

7

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ szybkie tempo gry
+ efektowna oprawa graficzna

WADY:
– schematyczność zadań
– tylko cztery typy broni

TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR

Taktycznie o terrorze

Dziwnie się czuję pisząc recenzję Tactical Ops: Assault on Terror 11 września, dokładnie w rocznicę pamiętnej tragedii w World Trade Center. Z pewnością nie jest to najlepszy moment na skreślenie paru zdań o czymś, co w praktyce jest zabawą w terrorystów. Z drugiej jednak strony, realizmu walki z terrorem w strzelankach internetowych nie ma moim zdaniem za grosz i chyba znacznie mniej taktowna byłaby recenzja kolejnego symulatora lotu. Odstawmy na bok smutną historię, przejdźmy do beztroskiego fragowania.

sYslyavor

Rodowód ***Tactical Ops*** sięga połowy roku 2000. Wówczas to pojawiły się pierwsze wersje tego moda do gry ***Unreal Tournament***. Przyznam, że wspominam je z wielką sympatią głównie z powodu „realizmu" działania broni: jedno trafienie z Desert Eagle'a skutecznie eliminowało przeciwnika z gry, co w miarę zgadza mi się z opisem efektów postrzału z tej broni w rzeczywistości. Był to pewien urok, atrakcyjna odmiana po długich nawalankach w ***UT***. Człowiek miał poczucie wartości wirtualnego życia. Z czasem mod ewoluował coraz bardziej w kierunku wyznaczonym przez ***Counter Strike'a***. Zatem gdy niedawno doczekał się wersji komercyjnej jako **Tactical Ops: Assault on Terror** (właściciele ***UT*** mogą go wciąż pobrać bezpłatnie z internetu), nie zdziwił mnie fakt, że trzeba nieźle postrzelać w przeciwnika aby wreszcie padł przysłowiowym pyskiem na twarz. To ten element, który w **TO:AoT** nie bardzo mi się podoba: wyłazi gość zza rogu, trafiam go pierwszy, gość w imię realizmu powinien przynajmniej paść po trafieniu w tułów, a ten... nic, ino wali mnie w łeb. Efektownie ginę zastanawiając się, czy autorzy moda kiedykolwiek rozmawiali z osobą, która przeżyła postrzał z karabinu w kamizelkę kuloodporną? Podsumowując mój główny zarzut do **TO:AoT** – wirtualne życie nie jest tak istotne, jak było kiedyś, a i refleks przestał być tak ważny, gdyż całkiem sporo trzeba wystrzelać, żeby załatwić przeciwnika. Chyba, że próbujemy celować w głowę. Niby ma to uzasadnienie (bo łepetynka jakby słabiej chroniona, a i bardziej wrażliwa), ale nie wówczas, gdy strzały w tułów przypominają walkę z terminatorem.

Zacząłem od wady, która zresztą przez wielu nie musi być odbierana jako wada choćby dlatego, że redukuje efektywność przypadkowych postrzałów (z drugiej strony właśnie tego wypracowywania sytuacji do strzału w **TO:AoT** brakuje mi najbardziej). Co jednak można powiedzieć o samej grze, zwłaszcza w porównaniu do wcześniejszych, „przedkomercyjnych" wersji? ***Tactical Ops*** od zawsze był konkurentem ***Counter Strike'a*** i jeśli nawet komuś nie odpowiada sama gra w **TO**,

musi przyznać, że pod względem konstrukcji i wyglądu map Assault on Terror wyprzedza konkurencję o wiele długości. Rapid Waters, Scope, CIA, CrossFire, Dragon, Blister (tu bawimy się w podkładanie bomby), Trooper (hackowanie paneli) – to najczęściej grane mapy. Na pewno w oczy rzucają się tekstury, które są odrobinę jak na mój gust zbyt „plastikowe". Mroczny klimat z pierwszych wersji moda odpowiadał mi znacznie bardziej. Problemem jest brak tekstur w wysokich rozdzielczościach, co powoduje, że właściciele dobrych komputerów nie nacieszą oczu tak wyrafinowaną grafiką, jaką mogliby uzyskać. Nie pomaga tłumaczenie, że dzięki temu gra chodzi na słabszych kompach, gdyż mając do wyboru lo-res i hi-res na komputerze „łupanym" zawsze można byłoby wybrać lo-res... Nie uznaję za to za wadę faktu, że postaci z obu drużyn mają bardzo podobne skiny. Ten moment niepewności – „swój? ich? IIIIICCCCHHH!!!" – to to, co w takich modach lubię najbardziej. Skoro mowa o postaciach – są doprawdy fatalnie zanimowane, a i ich modele do najlepszych nie należą. Niby nie ma to wielkiego wpływu na grywalność, ale jakiś taki niesmak pozostaje.

Niejako tradycyjnie twórcy **TO:AoT** mieli pewne problemy z wyważeniem siły poszczególnych broni. M60 uznawany jest za zabawkę na tyle skuteczną, że niemalże „lamerską", tak więc w praktyce wszyscy i tak grają trudniejszym technicznie półautomatem M16. Ciekawostką może być to, że karabin wyborowy PH nie zabija już jednym strzałem w tułów: po trafieniu zostajemy z paroma punktami życia. Zapewne zmiana ta jest wprowadzona chęcią zredukowania roli snajperów, jednak jest to przejaw właśnie tej tendencji, z którą w **TO:AoT** się nie zgadzam. To ja powinienem troszczyć się o swoją skórę, a nie twórcy gry. **TO** był kiedyś wojną nerwów, teraz jest tej atmosfery napięcia znacznie mniej. Z drugiej strony wzrosła jakość obsługi dźwięku, który stał się istotnym elementem rozgrywki. Nasłuchiwanie, skąd dochodzą odgłosy walki, pozwala lepiej wczuć się w to, co dzieje się na mapie – zwłaszcza gdy mamy dobry zestaw audio i faktycznie słyszymy, jak przeciwnik skrada się za naszymi plecami.

Niestety, nie jest najlepiej jeśli chodzi o kod sieciowy, tu jednak kłaniają się twórcy samego ***Unreal Tournamenta***. Nie jest najlepszym pomysłem gra w **TO:AoT** na modemie, nawet gdy próbujemy swych sił na polskich serwerach. Na szczęście kilka naprawdę dobrych serwerów znacznie redukuje kłopoty.

Recenzenci gier przeznaczonych do gry w sieci z niewiadomych przyczyn zwykle całkowicie pomijają omówienie rzeczy równie istotnej, jak sama gra: społeczności graczy. **Tactical Ops** może w Polsce poszczycić się chyba najlepiej zorganizowaną i najsympatyczniejszą grupą graczy. Organizację widać już przy wyszukiwaniu serwerów: jest ich aż kilkanaście, każdy z nazwą zaczynającą się od „.pl". Admini serwerów współpracują ze sobą, cheaterzy oraz osoby wulgarne są szybko i skutecznie usuwani ze społeczności. Dodam może, że owa współpraca adminów miała także stronę ujemną – chłopaki tak szybko aktualizują wersje **TO** na serwerach, że musiałem ściągać patcha aby w ogóle móc zalogować się na jakikolwiek serw (TO:AoT Retail 310 to 315 Update, do pobrania z takich serwisów jak www.tactical-ops.to, www.to-center.com czy www.to-center.de). Wróćmy jednak do samych graczy. Są z sobą faktycznie zżyci i widać, że pasja ich łączy, a nie dzieli – przy każdej możliwej okazji organizują spotkania i zloty, od miniimprez przy piwie w pubie w gronie paru osób do zlotów, na których pojawia się kilkadziesiąt osób. Dodajmy, że właśnie (1 października) rusza liga – informacje znajdziemy na forum pod adresem http://forum.explosiv.pl/forumdisplay.php?s=&forumid=162.

Przyznam, że nie znam drugiej tak zżytej ze sobą i życzliwej grupy polskich graczy. **TO:AoT** nie jest grą bez wad, jednak po uwzględnieniu atmosfery, jaką stworzyli polscy gracze, naprawdę niewiele brakuje mu do ideału. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobra dynamika
+ wysoka grywalność
+ świetna społeczność graczy

WADY:
- kod sieciowy ***UT***
- drętwa animacja postaci

Cena: —— | **Wersja polska** —— | **Demo:** ——

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 64 MB, 120 MB HD, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium III 800+, 256 MB, odpowiednik GeForce 2 lub wyższy*

producent: *Kamehan Studios* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: ——

http://www.tactical-ops.to

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★
★★★★
★★★★★

8

NIEZŁA JAZDA

MEDIEVAL TOTAL WAR

Tysiąc lat przed Unią Europejską

Władza to sama przyjemność, a bycie królem feudalnego państwa to przyjemność do kwadratu. Nikt nie ma prawa kwestionować decyzji króla, każdy może zostać oskarżony o zdradę lub inne karane śmiercią przestępstwo, sam bunt przeciw majestatowi władcy oznacza próbę łamania boskiego porządku rzeczy. To pozytywy. Negatywy są takie, iż dookoła roi się od podobnych, mających o sobie wysokie mniemanie królów, z których każdy gotów jest bronić krwią poddanych swego honoru, wpływów i władzy.

Bazyl

Walka o władzę to właśnie temat przewodni **Medieval: Total War**, najnowszej gry firmy **Creative Assembly**, stanowiącej w prostej linii kontynuację doskonałego ***Shogun: Total War***. Jak sama nazwa wskazuje, akcja tego programu toczy się w średniowieczu, tym razem jednak w bliższej naszemu sercu Europie. Twoim zadaniem jest pokierowanie losami jednego z dwunastu królestw, z których każde ma określone zalety i wady, jak również dysponuje specyficznymi rodzajami wojsk. Wśród królestw tych jest również Polska, która, co stwierdziłem z pewnym zdumieniem, przez cały okres, jaki obejmuje akcja gry – jest to jakieś 400 lat – ma wyjątkowo trudną sytuację prawie na wszystkich granicach. Chwała naszym królom, że mając pod bokiem tak potężnych sąsiadów jak Cesarstwo Niemieckie zdołali zachować niezależność.

Od szoguna do cesarza

Nim powiem jak zmagania naszych przodków przedstawione zostały w grze, słów kilka dla tych, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z pierwszą częścią ***Total War***. Jest to gra strategiczna rozgrywająca się na dwóch płaszczyznach: strategicznej i taktycznej. Pierwszą stanowi po prostu mapa danego regionu (w poprzedniej części gry była to Japonia) na której zaznaczono poszczególne prowincje kraju. Z tego poziomu gry zajmujesz się budową różnych obiektów, zawieraniem sojuszy, zaciągiem wojsk i ich dyslokacją. Możesz wszystko dokładnie przemyśleć, gdyż rozgrywka toczy się w turach odmiennie, niż na płaszczyźnie taktycznej, gdzie akcja rozwija się w czasie rzeczywistym. Na tym poziomie dowodzisz z kolei oddziałami swoich wojsk biorącymi udział w bitwie – i ten element stanowił chyba główną atrakcję ***Shoguna***. Kierowanie tysiącami żołnierzy biorącymi udział w epickich bataliach miało swój nieodparty urok.

Medieval: Total War kontynuuje ideę gry zapoczątkowaną przez ***Shoguna***, choć każdy kto grał w tego ostatniego zauważy, iż tym razem strategiczny aspekt zabawy został znacznie poszerzony. Pojawiło się sporo jednostek specjalnego przeznaczenia, takich jak emisariusze, zabójcy, księżniczki; znacznie rozbudowane zostało drzewo technologiczne, wyraźnie zaznaczono rolę, jaką w ówczesnej Europie pełniły koligacje rodzinne między panującymi dynastiami. Twórcy pokusili się też o odwzorowanie takich zdarzeń jak krucjaty, klęski żywiołowe, zmieniająca się pogoda. Absolutnym novum są zamki, które możesz budować w poszczególnych prowincjach. Pełnią one nie tylko rolę obronną – do ich zdobycia potrzebne są machiny oblężnicze – ale również są wymaganym komponentem do stworzenia bardziej zaawansowanych budowli.

Szarża ciężkiej kawalerii

W gąszczu wszystkich tych, często zmieniających się czynników musisz odnaleźć swoją drogę do zwycięstwa. Nie jest to proste, bo choć **Medieval** w ujęciu strategicznym przypomina słynny przebój gier planszowych Risk, to jednak jest o niebo bardziej skomplikowany. Jest przy tym na tyle wciągający, iż, mogę się założyć, wielu graczy zostawi rozgrywanie bitew komputerowi. Dowodzenie armią w polu nie jest proste, natomiast rezultaty walk generowane przez komputer są w pełni akceptowalne. Kto nie chce, nie musi zatem nawet próbować prawdziwej walki. Mimo ryzyka porażki warto jednak spróbować, gdyż podobnie jak w ***Shogunie***, bitwy – gdy już nauczysz się dość dobrze kontrolować poczynania swojej armii – kryją w sobie nieodparty urok. Szarże ciężkiej konnicy, zasadzki, symu-

lowane ucieczki, możliwość przechylenia w ostatniej chwili szali na swoją korzyść poprzez ściągnięcie posiłków – wszystko to sprawia, iż czujesz adrenalinę tętniącą Ci w żyłach. Miłośnicy strategii na pewno będą też zachwyceni liczbą elementów, od których może zależeć wynik starcia. Są to między innymi: ukształtowanie terenu (strzały łuczników rozmieszczonych na wzgórzu mają dalszy zasięg, konnica w lesie nie jest tak skuteczna jak na otwartym terenie, itp.), warunki atmosferyczne (w czasie deszczu można zapomnieć o ognistych strzałach), oraz umiejetności poszczególnych dowódców. Ci ostatni są niezwykle ważni, gdyż ich „bonusy" bezpośrednio przekładają się na zapał, z jakim walczą żołnierze. Doświadczeni wodzowie mogą bez problemu poradzić sobie nawet z dużo liczniejszym przeciwnikiem, warto zatem dbać o ich rozwój, jako że im więcej walczą, tym większą zdobywają wiedzę o kierowaniu wojskiem.

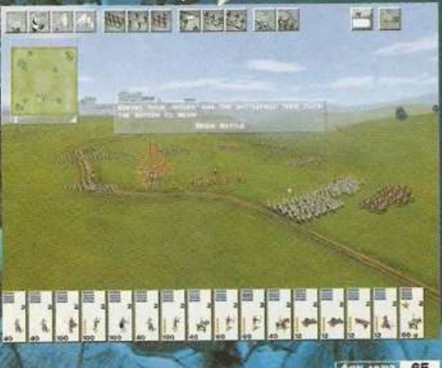
Co ciekawe, dowódcy różnią się między sobą nie tylko poziomem umiejętności wojskowych ale także takimi cechami, jak lojalność, religijność, umiejętność zarządzania gospodarką, czy nawet współczynnik strachu, jaki wywołują w poddanych. Ten, który sprawdza się w bitwie, niekoniecznie musi nadawać się do zarządzania prowincją i na odwrót.

Do wszystkich wymienionych wyżej elementów należy jeszcze dodać prawdziwą perełkę **Medievala**, czyli olbrzymie zróżnicowanie wojsk. Ponad 100 typów jednostek może brać udział w bitwach, a każdy z tych oddziałów ma swoje zalety i wady. Na pewno dość szybko poznasz ogólne zasady wykorzystanie poszczególnych wojsk w boju – na przykład ciężka jazda nie ma sobie równych na otwartej przestrzeni, chyba, że spotka pikinierów, którzy mogą powstrzymać jej szarżę – jednak diabeł tkwi w szczegółach. Ciężkozbrojni rycerze ochoczo ruszają do szarży, ale trudno ich zawrócić, chyba, że dysponuje się... Krzyżakami. Ci, zwani tutaj Teutonic Knights, są bardzo karni i naprawdę niesłychanie mocni. Problem w tym, iż można ich nająć tylko w jednej prowincji: Prusach. To powoduje, iż ten niewielki kawałek lądu jest cennym nabytkiem dla każdego władcy. Brandenburgia z kolei jest źródłem wyśmienitych pieszych wojowników, zaś Anglia dysponuje najlepszymi łucznikami. Przykłady można zresztą mnożyć.

DLA MIŁOŚNIKÓW HISTORII

Kto nie ma ochoty zajmować się budową państwa, intrygami i szkoleniem własnych wojsk może skorzystać z bogatego zestawu historycznych bitew, jakie znalazły się w **Medieval: Total War**. Do wyboru są pojedyncze bitwy oraz kampanie, w których, by móc stoczyć kolejne walki, musisz najpierw pomyślnie zakończyć wcześniejsze. Kampanie te obrazują konkretne wydarzenia, jakie miały miejsce w średniowieczu: wojnę stuletnią pomiędzy Anglią i Francją, wyprawy krzyżowców do ziemi świętej widziane oczyma króla Ryszarda Lwie Serce oraz Saladyna, który w końcu odebrał Palestynę Europejczykom. Z naszego punktu widzenia najciekawiej prezentuje się pochód Mongołów, jako że obejmuje on między innymi bitwę pod Legnicą. Patrząc, jak niezwykle sprawni taktycznie byli to wojownicy nie dziwi, iż mogli pokonać znacznie lepiej uzbrojonych ciężkozbrojnych chronionych pancerzami rycerzy. Miłośnikom zdobywania zamków polecam z kolei kampanię Fryderyka Barbarossy, który w trakcie swoich walk we Włoszech musiał zająć niejedno miasto.

Biorąc pod uwagę, iż wybór bitew jest w **Medieval: Total War** dość znaczny, dziwi, iż w grze nie ma nawet wzmianki o jednej z największych bitew tamtego okresu, czyli o Grunwaldzie. Szczęśliwie do gry dołączony jest edytor, można zatem mieć nadzieję, iż ktoś pokusi się o przeniesienie na komputer starcia Krzyżaków z królem Polski i Litwy.



Moim zdaniem

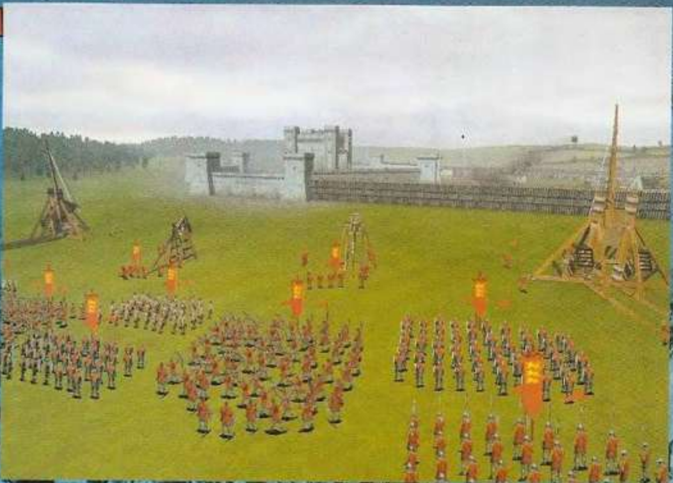
Piotr Pieńkowski

Przyznaję, że z ogromnym lękiem zasiadałem do **Medieval: Total War**. Wiadomo, w świecie gier komputerowych kontynuacja rzadko kiedy jest tak dobra, jak pierwowzór, a już w przypadku takich przebojów, jak ***Shogun: Total War*** rzecz graniczy wręcz z cudem. A jednak – warto wierzyć w cuda.

Od chwili, kiedy zainstalowałem tę grę na swoim komputerze, po prostu nie mogę się od niej oderwać. Podrasowana w stosunku do „jedynki" grafika; spora ilość poprawek i udogodnień, pozornie drobnych, a jednak znaczących; dopracowane AI komputerowego przeciwnika: i to zarówno podczas gry na mapie, jak i podczas bitew (początkującym zdecydowanie odradzam granie na poziomie ekspert, bo można popaść w kompleksy). No i ta muzyka – po prostu arcydzieło!

Oczywiście, mam świadomość, iż po kilku przegranych dniach (i nocach!) stałem się fanatykiem gry, który traktuje przedmiot swego uwielbienia całkowicie subiektywnie i bezkrytycznie – ale jak mogłoby być inaczej, skoro wreszcie udało mi się osiągnąć coś niebywałego: stworzyć z Polski imperium od morza do morza, a nawet do oceanu. Powiadam Wam – takiej mapy Europy jeszcze nie widzieliście. Coś wspaniałego!

Moja ocena ☺



Bez pieniądza świat się nie kręci

Do zróżnicowania militarnego dodajmy fakt, iż z niektórych prowincji da się wycisnąć więcej podatków niż z innych, jako że dysponują kopalniami lub portami, a już masz obraz tego, gdzie powinna rozwijać się Twoja ekspansja. Oczywiście nie wiesz tego od razu, najpierw musisz wysłać swoich emisariuszy, którzy sprawdzą dla Ciebie odwiedzane krainy. Jednocześnie musisz sam się bronić przed szpiegami innych władców, co możesz uczynić poprzez budowę sieci posterunków obserwacyjnych na granicach, lub też zostawiając na miejscu własnych szpiegów, którzy będą w takim wypadku pełnić rolę kontrwywiadu. Prędzej czy później dowiesz się jednak, o jakie krainy należy się starać, by znacząco powiększyć swoje wpływy. To możesz zresztą uczynić nie tylko drogą podbojów, ale również wiążąc się z władcą danej krainy sojuszem. Dla lepszego efektu możesz go nawet umocnić oferując za żonę swoją córkę.

Ścisłe powiązanie taktycznej i strategicznej rozgrywki jest chyba największą siłą **Medieval: Total War**. To, jak sobie radzisz w dziedzinie ekonomii i rozwoju gospodarczego ma ścisły wpływ na to, jaką armię możesz wystawić. Z kolei nawet najbogatsze państwo zatrudniające kiepskich generałów nie da sobie rady z sprawnym, dobrze dowodzonym przeciwnikiem. Sam odczułem prawdziwość tego stwierdzenia, gdy moich 700 rycerzy uległo 400 pieszym żołnierzom wroga.

By wprowadzić jeszcze więcej zamieszania, jednostki specjalne, o których wcześniej wspomniałem, czyli emisariusze i zabójcy, również mogą wpływać na rezultaty bitew. Ci pierwsi mogą po prostu zaproponować wrogiemu dowódcy okrągłą sumkę złota za przyłączenie się pod Twoje sztandary, Ci drudzy pozbawić go życia. Jeśli jest to słynny generał, jego obecność lub nieobecność na polu bitwy ma naprawdę wielkie znaczenie.

Schody na drodze do chwały

Choć jak na razie piszę same peany na cześć **Medievala**, to jednak nie oznacza to, iż gra pozbawiona jest wad. Jest ich niewiele, ale jedna jest dość istotna. Otóż, gdy Twoje państwo obejmuje swym zasięgiem większą liczbę prowincji, zaczyna się problem z kontrolowaniem tego, co gdzie się dzieje. W grze nie ma żadnej listy prowincji z informacją o tym, co w danej jest aktualnie budowane, i jakie rekrutowane są w niej oddziały wojska. Żeby to sprawdzić musisz klikać na

kolejne prowincje, co bynajmniej nie jest wygodne. Druga sprawa to zamieszanie, jakie praktycznie od samego początku obserwujesz na strategicznej mapie gry. Każda jednostka wojska, emisariusz, biskup, zabójca, czy księżniczka symbolizowana jest przez oddzielną figurkę. Jeśli na pojedynczym polu spotka się 10 takich „żetonów" nie ma szans, byś mógł odróżnić kto do kogo należy. Nie masz nawet, co marzyć o odnalezieniu własnych jednostek. By to uczynić musisz korzystać z dość niewygodnych zestawień, na których jest przedstawione imię i funkcja danej postaci oraz to, czym się aktualnie zajmuje. Niestety brak informacji, gdzie się ona znajduje. By trafić na tą właściwą musisz po prostu klikać po kolei na każdej z nich.

Drugą istotną, acz już nie tak poważna wadą gry, jest trudność z utrzymaniem kontroli nad swoimi wojskami w trakcie bitwy. Sterowanie nimi praktycznie nie różni się od systemu, jaki użyty został w *Shogunie*, tak więc fani tego ostatniego nie będą mieli żadnego problemu z przyzwyczajeniem się do niego. Dla nowicjuszy przewidziano dość dobrze przygotowany samouczek, który jednakże pokazuje tylko jak radzić sobie z niewielkimi armiami. Problemy zaczynają się zaś wtedy, gdy do walki stają duże zgrupowania. Gdy rycerze złączą się już w walce, trudno jest rozróżnić kto jest kto. O planowaniu nie ma wtedy praktycznie mowy i bitwa często toczy się już swoim własnym torem. Pewną pociechą może być tylko to, iż otrzymujesz informację o tym, czy dany oddział wygrywa, czy przegrywa i jakie mogą być tego przyczyny – na przykład spadek morale może być wywołany atakiem z flanki. Wiedząc o tym możesz próbować podjąć środki zaradcze, o ile oczywiście masz jeszcze w odwodzie jakieś oddziały.

Godny następca Shoguna

Choć **Medieval: Total War** powstawał prawie dwa lata, zaś cały ten czas poświęcony został praktycznie tylko na projektowanie gry, a nie tworzenie engine'u – wykorzystano tu bowiem silnik **Shoguna** – zdumiewać może to, iż program w tak niewielkim stopniu różni się wizualnie od swojego poprzednika. Oczywiście może być to podyktowane tym, iż próba zaimplementowania dodatkowych efektów graficznych mogłoby jeszcze bardziej spowolnić grę, która w trakcie wielkich bitew i tak potrafi mocno zwolnić i to nawet na sprzęcie wyposażonym w GeForce'a 4. Z drugiej strony patrząc szkoda, że poza zamkami, które naprawdę oszałamiają, **Medieval** prezentuje grafikę tylko „dobrą", a nie „najlepszą".

Jeśli chodzi o dźwięk, **Medieval** oferuje bardzo dobrą ścieżkę dźwiękową, która wprowadza idealny nastrój do gry. Odgłosy samych bitew stoją na dobrym poziomie, choć w ich trakcie człowiek jest tak naprawdę zbyt skupiony na dowodzeniu, by przysłuchiwać się krzykom żołnierzy i rżeniu koni. Niemniej jednak nie ma tu na co narzekać.

Myślę, że **Medieval: Total War** uznać należy zarówno za godnego następcę *Shoguna*, jak i jedną z najlepszych gier strategicznych tego roku. Nie ma ona praktycznie żadnej konkurencji, oferuje niekończącą się liczbę możliwych kombinacji gry. Ponadto grając w **Medieval** ma się to samo wrażenie, jakie towarzyszy grze *Panzer General 2*, gdy Niemcami udaje się zająć na przykład Stany Zjednoczone – „zmieniłem historię, jestem wielki". Doprawdy, pobudza to wyobraźnię – Polska rozciągająca się od Bałtyku po Palestynę. Na dodatek program dość dobrze reaguje na takie wydarzenia. W moim przypadku papież oburzony wojnami prowadzonymi przeciwko chrześcijańskim państwom ukarał mnie klątwą i wezwał innych władców do krucjaty przeciwko mnie. Szczęśliwie inni władcy nie przejawili zainteresowania tą propozycją, choć nie zawsze tak bywa. We wcześniejszej rozgrywce zaskoczył mnie komunikat o stojącej na granicy krucjacie liczącej 1700 rycerzy i to w chwili, gdy moja wykrwawiona armia liczyła ich może 200. Cóż, historia lubi płatać figle. ❒

KATAPHRAKTOI

Choć ciężkozbrojni konni rycerze kojarzą nam się zwykle z husarią i Krzyżakami, mało kto wie, iż jednym z najcięższych rodzajów konnicy byli tak zwani kataphraktoi. Stanowili oni rdzeń oddziałów konnych Cesarstwa Bizantyjskiego i przez wiele długich lat stanowili o sile armii tego państwa. Zarówno jeźdźcy, jak i ich konie byli chronieni przez pancerz zaś ich taktyka, co może zadziwiać, nie opierała się na gwałtownym uderzeniu w szeregi wroga przy użyciu kopii lecz dosłownie wdeptaniu go w ziemię za pomocą różnego rodzaju broni obuchowej. Nie było zresztą innego wyjścia, konie nie miały siły dostatecznie się rozpędzić, by można było wykonać uderzenie kopią. Zamiast tego kataphraktoi dość powoli zbliżali się do wroga, atakowali i dopiero, gdy udało im się przedrzeć przez jego szeregi do akcji ruszali lżejsi wojownicy z zamiarem pościgu uciekającego wroga.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ epickie bitwy
+ rozbudowana strategiczna płaszczyzna gry
+ 12 krajów, ponad 100 typów wojsk

WADY:

– problemy z kontrolowaniem przebiegu bitew
– brak zestawień prowincji i tabelek porównawczych z innymi władcami

Cena: 169 zł	Wersja polska —	Demo: CD 8/02
Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x4*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 750 MHz, akcelerator 3D 32 MB, 256 MB RAM*	
producent: *Creative Assembly* **wydawca:** *Activision* **polski dystrybutor:** *LEM*		
http://www.activision.com/games/medieval_totalwar/		

STRATEGICZNA

Grafika: ★★★★
Dźwięk: ★★★★
Grywalność: ★★★★★

9

REWELACJA

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA H i K Hart Horror Show

POLSKIE PREMIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

WARCRAFT 3
REIGN OF CHAOS
STRATEGICZNA

Na trzecią część gry ***Warcraft*** trzeba było czekać niezwykle długo. Jednak autorzy z **Blizzarda** po raz kolejny nie zawiedli graczy i stworzyli dzieło, które przejdzie zapewne do historii gatunku.

Do stron konfliktu znanych z ***Warcraft 2***, a zatem Orków i ludzi, dołączają tym razem dwie nowe rasy: Nocne Elfy i Nieumarli. Wszystkie te nacje muszą jednak zmierzyć się z zagrożeniem przybyłym gdzieś z kosmosu. Doprowadzi to do zawierania nowych ciekawych sojuszy i zacieśnienia współpracy pomiędzy przedstawicielami poszczególnych ras. Zresztą w kampanii gracz będzie sterował po kolei wszystkimi czterema nacjami, co wydaje się bardzo dobrym pomysłem.

Polska wersja językowa opracowana przez zespół **CD Projekt** została przygotowana dosyć starannie. Szczególnie podobały mi się odgłosy wydawane przez Orków, którzy ze znakomitym akcentem wypowiadali swe kwestie. Tylko w niektórych momentach ma się problemy ze zrozumieniem co w danej chwili jednostki mówią. Z drugiej jednak strony po kilku godzinach gry przestaje się już zwracać uwagę na powtarzające się ciągle odzywki – grunt, że te wypowiadane po polsku nie drażnią zbytnio. Podczas gry trafiłem też na kilka drobnych błędów gramatycznych i nieścisłości w nazewnictwie (przykładowo raz cechy bohatera są określane jako umiejętności, innym razem jako zdolności). Jednak ogólnie muszę przyznać, że już dawno nie widziałem tak dobrze spolszczonej gry. Tym większe brawa dla **CD Projekt**, że tekstu w **Warcraft 3: Reign of Chaos**, zarówno tego pisanego, jak i wypowiadanego, jest naprawdę dużo.

W pudełku z **Warcraft 3: Reign of Chaos**, poza standardową instrukcją i płytą CD z grą, znalazła się również płyta Audio CD ze ścieżką dźwiękową gry oraz wydrukowane drzewko rozwoju technologicznego dla każdej z ras.

Cena: 129,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400, 128 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB

WERDYKT 9

DISCIPLES 2
MROCZNE PROROCTWO
STRATEGICZNA

Recenzja gry **Disciples 2: Mroczne proroctwo** pojawiła się w marcowym numerze ŚGK. Otrzymała wówczas ona bardzo wysokie noty za grafikę i oprawę dźwiękową oraz maksymalne za grywalność. Dodatkowo uhonorowaliśmy ten znakomity tytuł wyróżnieniem „Świat Gier Komputerowych Poleca".

Gra **Disciples 2: Mroczne proroctwo** ukazuje wydarzenia mające miejsce w dziesięć lat po tych przedstawionych w pierwszej części gry. Ponownie gracz może wcielić się w przywódcę jednej z czterech nacji zamieszkujących Święte Ziemie. Jedną z największych zalet tej produkcji jest przeplatanie się wątków we wszystkich czterech kampaniach, a także rozwinięte w porównaniu z częścią pierwszą gry, drzewko rozwoju jednostek.

O ile jednak światowa premiera **Disciples 2: Mroczne proroctwo** odbyła się już wiele miesięcy temu, to polscy gracze bardzo długo musieli czekać na tę produkcję. Dopiero w sierpniu gra trafiła na sklepowe półki. Dobrze chociaż, że firma **CD-Projekt** zrekompensowała tak długie oczekiwanie, w miarę profesjonalnie wykonaną polską wersją językową gry.

Podobnie jak w przypadku przekładu pierwszej części gry ***Disciples***, dobrano właściwie głosy do poszczególnych typów bohaterów czy bohaterek. Także narrator pojawiający się podczas filmów przed poszczególnymi misjami, odczytuje tekst bardzo poprawnie, z właściwą intonacją. Z przykrością muszę jednak na koniec dodać, że zdarzyło się tłumaczom kilka wpadek wynikających ze zbyt dosłownego i bezpośredniego przełożenia niektórych słów i zwrotów. Chyba najbardziej rażące jest słowo rózga pojawiające się jako określenie znaku wbijanego w ziemię, który umożliwia rozszerzenie zasięgu kontroli danej rasy – chociażby słówko berło, czy też zwrot magiczne berło, brzmiałyby o wiele lepiej.

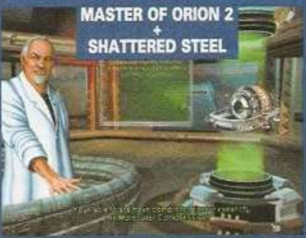
Cena: 99,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233, 32 MB RAM, SVGA 8 MB, Windows 95

WERDYKT 9

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

MASTER OF ORION 2 + SHATTERED STEEL



Gry **Master of Orion 2** nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. To jedna z najlepszych turowych gier strategicznych wszech czasów, która oferuje aż 13 kosmicznych ras, rozbudowane opcje dyplomatyczne czy nawet projektowanie statków kosmicznych. Natomiast **Shattered Steel** to znakomita symulacja walk olbrzymich maszyn – Mechów.

TOP GAMES EXTRA 2/02 ***Cena: 19,90 zł***

FALLLOUT 2

Seria ***Fallout*** podbiła serca graczy swoim klimatem oraz ciekawym systemem kreowaniem i rozwoju postaci. Obecnie do sprzedaży trafił ***Fallout 2*** po polsku. Chociaż jakość przekładu nie zachwyca, to z pewnością fakt polonizacji tego tytułu zostanie radośnie przyjęty przez fanów gry niezbyt biegłych w języku angielskim.

eXtra Klasyka ***Cena: 26,99 zł***

LARRY 7: MIŁOŚĆ NA FALI

Siódma część przygód Larrego to gra już niemłoda, wyprodukowana w 1996 roku, jednak nadal broniąca się swym specyficznym humorem i sporą dawką erotyzmu. Dodatkowo, w polskim wydaniu, jakość owego tytułu podnosi fakt, iż głos tytułowego bohatera podkładał sam Jerzy Stuhr, a partneruje mu znana polska aktorka – Katarzyna Figura.

eXtra Gra Wielkie Hity ***Cena: 26,99 zł***

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

ZŁA KONDYCJA?

Premiera Counter strike: Condition Zero po raz kolejny została odsunięta. Nie jest to pierwszy tego typu „wybryk" Valve. Wszak pierwotnie planowano wydanie tej gry na początek bieżącego roku, potem wydawało się, że termin jesienny to już ostateczne opóźnienie. Tymczasem w eter poszła wiadomość, że CS: Condition Zero ujrzy światło dzienne dopiero w marcu przyszłego roku. Uff, proszę, tylko spokojnie! Odłóżcie te AK-47, ćwiczcie cierpliwość!

NA POCIECHĘ

Tymczasem tym bardziej zniecierpliwionym i rozzłoszczonym proponujemy ściągnięcie filmu obecnego pod następującym adresem: http://demohq.com. Dziełko zatytułowane jest Militia 2 i oparte jest na oficjalnej mapie do Counter Strike'a, ale z fragowaniem nie ma nic wspólnego. Rozmiar – 137,81 MB, czas trwania około pół godziny. Smacznego!

JESZCZE GRECJA NIE UMARŁA

Niedawno w Grecji zakończył się pierwszy proces dotyczący absolutnego zakazu grania w gry komputerowe. Nasi górą! Właściciele kafejek, gdzie podczas nalotu policji zauważono ludzi grających w CSa i... szachy, zostali nie tylko uniewinnieni z zarzutów. Sąd dodatkowo stwierdził, że nowe prawo jest sprzeczne z konstytucją. Tak trzymać.

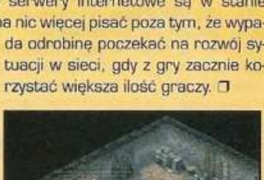
CZEŚĆ!

W tym miesiącu Arena Online rozrosła się o kolejne dwie strony, co pozwoliło nam na zamieszczenie dwóch obszerniejszych tekstów: jest to opis wyśmienitej gry **Earth and Beyond** oraz sprawozdanie z jednego z najsłynniejszych turniejów online, czyli amerykańskiego QuakeCon. Poza tym, postanowiliśmy jeszcze bliżej przedstawić polską scenę RtCW oraz opisać grę **Eve**, śmiało będącą w stanie konkurować z **E&B** o prymat wśród sieciowych gier kosmicznych. Pozostałe materiały, które polecamy Waszej uwadze, to ciekawostki dotyczące gier online pokazanych na targach ECTS, gra **Kreed** – niskobudżetowy odpowiednik **Dooma 3** – oraz sympatyczną, polską grę **Soldat**. Miłej lektury!

baRTeS
oraz PSYCHOOO, Dark Xenocide i LLothar

PRINCE OF QIN

Gra **Prince of Qin** z pewnością ucieszy wszystkich maniaków ***Diablo 2*** i ***Noxa***. Ta nowa propozycja firmy **Object Software** to nic innego, jak dobry, dynamiczny RPG w świecie starożytnych Chin. Wcielisz się w niej w postać księcia Fu Su, który był postacią historyczną i został zmuszony do oddania imperium we władanie swojemu młodszemu bratu. W grze możemy jednak zmienić rzeczywistość i spróbować odzyskać prawowity tytuł księcia. **Prince of Qin** swoją formą jest bardzo podobny do ***Diablo 2*** – na drodze napotkasz setki fantastycznych potworów, zbuntowanych żołnierzy cesarskich, magów oraz mieszkańców okolicznych lasów. Dostępne uzbrojenie zostało odwzorowane zgodnie z realiami historycznymi, wszystko ma odpowiednio dobrane parametry (no, może poza zasięgiem łuków). Dodano możliwość oddziaływania za pomocą magii żywiołów, co nie tylko uatrakcyjnia rozgrywkę, ale umożliwia także poprawę działania broni i pancerzy. Oprócz trybu singleplayer, w którym możesz utworzyć grupę składającą się z 5 towarzyszy, dostępna jest również opcja gry sieciowej. Poszczególne serwery internetowe są w stanie obsłużyć do 499 graczy. Nie trzeba więc chyba nic więcej pisać poza tym, że wypada odrobinę poczekać na rozwój sytuacji w sieci, gdy z gry zacznie korzystać większa ilość graczy. ❐



GRY ONLINE NA ECTS

W tym roku, podczas targów ECTS odbywających się w Londynie, pojawiło się kilka nowych, zupełnie dotąd nieznanych tytułów przeznaczonych do rozgrywki sieciowej. Trzem z nich postanowiliśmy przeznaczyć odrobinę miejsca na naszych łamach.

BALLERIUM

Zacznijmy od holenderskiej gry **Ballerium** w wykonaniu firmy **Majorem**. Jest to gra z gatunku MMORTS, w której będziesz mógł kierować wieloma jednostkami pochodzącymi z różnych ras, budować własne imperium, ale też łączyć się z innymi graczami w klany posiadające swoich przywódców, hierarchię i sposób zarządzania (monarchia, demokracja itd.). Co istotne, liczba graczy ma być prawie nieograniczona. Rzecz jasna, łączenie się w klany nie jest obowiązkowe, jednak działania w pojedynkę, choć dające ogromną swobodę, mogą okazać się po prostu nieskuteczne. Co do sposobu prowadzenia rozgrywki to jest ona wielopoziomowa, co oznacza, że równie dobrze możesz postawić na wojnę totalną z kimkolwiek się da, jak i, tworząc przymierza, wdawać się w układy czysto handlowe. A propos handlu, to ma on być oparty na balansie między podażą i popytem. Jeśli interesuje Cię uczestnictwo w betateście **Ballerium**, zgłoś się pod następujący adres: http://www.majorem.com/Ballerium/default.asp.

THE IMMORTAL DUEL

Koreańska gra **The Immmortal Duel** będzie być może w pewnym stopniu odstępstwem od zasady, że azjatyckie rpg-i nie są rolplejami w klasycznym rozumieniu słowa, co nie zmienia faktu, że kilka chwil, jakie spędziłem nad tą grą, przeznaczyłem wyłącznie na walkę wręcz. Cóż, na chwilę obecną trudno tę kwestię rozstrzygnąć. Skupmy się zatem na tym, co na pewno znajdzie się w tej grze: ujrzysz tu w pełni trójwymiarowe środowisko, widok FPP/TPP, około 80 typów postaci, które mogą się łączyć w drużyny. Każda z klas posiada siedem podkategorii i właściwe tylko sobie umiejętności. Środowisko gry to połączenie orientalnego tła z klimatem przygody fantasy. To tyle, ile na razie udało nam się wydobyć od autorów. Zła wiadomość jest taka, że w najbliższym czasie tytuł ten nie „wypłynie" poza Azję.

THE CODE OF HONOR

The Code of Honor (tytuł roboczy) to ostatni z produktów przedstawionych w tej krótkiej prezentacji. Jest to trzecia część gry ***Three Kingdoms***, będąca obecnie w bardzo wczesnej fazie produkcji. Jak dotąd wiadomo tylko tyle, że będzie to trójwymiarowa gra MMORTS z rozbudowanym elementem rpg. Autorzy podczas targów ECTS poszukiwali właśnie chętnych do dystrybucji tej gry na rynek europejski – w najbliższym czasie postaramy się dowiedzieć, czy misja ta zakończyła się powodzeniem oraz jak postępują prace nad tą grą.

UT 2003 NA ECTS

Prezentacja **UT 2003** w „sali kinowej" **Infogrames** podczas targów ECTS nie mogła w pełni zadowolić żadnych szczegółów dziennikarzy. Zmuszeni zatem byliśmy podpatrywać stanowiska Nvidii i Intela, gdzie na części komputerów nowego „utka" zainstalowano. Wersja przedstawiona na ECTS (a to nie było oficjalne demo) posiadała jedenaście mutatorów, dzięki którym można było zwiększyć siłę skoków (quad-jump), czy też uzupełnić swój poziom życia z każdym zabitym przeciwnikiem (tryb vampire).

Podczas targów firma **Alias/Wavefront** ogłosiła, że do każdej kopii **UT 2003** dołączony będzie stworzony przez nią program o nazwie Maya Personal Learning Edition – plug-in, który ułatwi twórcom modów budowę nowych elementów gry i ich eksport do silnika gry.

W SKRÓCIE

PÓJDZIE, NIE PÓJDZIE?

Ogłoszono oficjalne wymagania do Unreal Tournament 2003. Oto one: system operacyjny: WIN 98/ME/2000/XP, procesor Pentium III lub AMD Athlon 733 MHz (zalecany powyżej 1 GHz) 128 MB RAM (zalecane 256 lub więcej), karta graficzna z akceleratorem z minimum 16 MB pamięci (zalecane 32-128). Sami oceńcie, czy to dużo czy mało.

TANIE GRANIE

Na Zachodzie Tribes 2 pojawił się w reedycji, po tańszej cenie. W sklepach na Wyspach Brytyjskich można go kupić nawet i po cenie 6.66 funta (przy zakupie trzech gier – łącznie 20 funtów), a w USA kosztować ma 10 dolarów. Może więc i do naszego kraju ten tytuł zawita po niższej niż pierwotna cenie?

ARMIA AMERYKAŃSKA W POLSCE

Ostatnio zgłosili się do nas entuzjaści nowej gry sieciowej America's Army, twierdząc, że właśnie pracują nad fansitem, który ma szansę stać się oficjalną stroną tej gry na Polskę. Czekamy na rozwój sytuacji i będziemy na bieżąco informować o postępach w pracach.

PAMIĘCI OFIAR

11 września na wielu serwerach grano pod banderą GAT – gamers against terrorism. Jak zatem widać wszyscy na swój sposób starali się uczcić rocznicę ataku terrorystycznego na WTC i Pentagon.

KREED

Zabużański odpowiednik Dooma 3

Najbardziej zaawansowany engine graficzny, najlepsza grafika, skok jakościowy porównywalny do tego z czasów pierwszego **Dooma** (1993) – tak właśnie określany jest ***Doom 3***. John Carmack chwali się (i słusznie) swoim dziełem, gdzie po raz pierwszy zastosowana zostanie całkowita unifikacja oświetlenia oraz w pełni wykorzystane zostanie Vertex Shader. Co to oznacza dla przeciętnego gracza, posiadającego przeciętny sprzęt? Kłopoty! Cóż z tego, że wszystkie obiekty rzucać będą dynamiczne cienie, skoro, wbrew wcześniejszym zapewnieniom, GeForce 2 i GeForce 4 MX (który w praktyce jest trochę lepszym GF2 MX) nie poradzą sobie z przetwarzaniem danych.

Na szczęście dla posiadaczy słabszych kart, niedługo na horyzoncie pojawi się alternatywa dla ***Dooma 3***. Oto bowiem bardzo mało znana rosyjska firma **Burut** prowadzi zaawansowane prace nad grą FPP, która być może będzie w stanie konkurować z dziełem pana Carmacka i spółki. Zapewne zaciekawi Cię wiadomość, że silnik zbudowany przez **Burut** jest nieraz mylony na screenach z projektem **id** (sic!). **Kreed**, a tak właśnie nazywa się ta gra FPP wykorzystuje bardzo zaawansowane technologie, równocześnie wykonując ukłon w stronę właścicieli słabszego sprzętu. Tech-demo znajdujące się we wczesnej wersji alpha, które mieliśmy okazję obejrzeć i sprawdzić, działa „już" na GeForce3. Warto przy tym nadmienić, że ***Doom 3***, prezentowany w maju na targach E3, działał na prototypowej karcie ATI.

Kreed oszczędza moc obliczeniową poprzez korzystanie z kilku sposobów cieniowania. Najdokładniejsze, generowane dynamicznie na podstawie kształtu obiektu, to te użyte przy cieniach postaci i innych ruchomych obiektach. Nadto mamy cieniowanie dynamiczne o określonym, cyklicznie powtarzającym się wyglądzie, np. dla wentylatorów na suficie; oraz stałe dla obiektów, które na pewno nie zmienią swojego położenia, na przykład dla ścian. Dzięki tym oszczędnościom gra będzie chodzić znacznie szybciej, przy niewielkim ubytku jakości w porównaniu z obliczaniem całego oświetlenia w czasie rzeczywistym, jak to ma być w ***Doomie 3***.

Kreed najprawdopodobniej ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku. Wszystko zatem zależy w tej chwili od twórców: czy stworzą oni ciekawą, niebanalną fabułę, intrygujące poziomy i obszerny tryb multiplayer. Wszak sama grafika to jeszcze nie wszystko. ❐

EVERQUEST 2

MMORPG nowej generacji

Oryginalnego ***Everquesta*** wydano w roku 1998, a więc jego społeczność toczy swoje wirtualne życie w świecie fantasy już przeszło cztery lata. Czas to zaiste długi, co dla twórców jest okazją do poznania preferencji graczy, poprawienia wadliwych elementów rozgrywki, a wreszcie do skonstruowania drugiej części gry.

Everquesta subskrybuje ponoć około 400 tysięcy abonentów, co jest liczbą niebłahą, pozwalającą na wypracowanie pokaźnego budżetu i zachęcającą do tworzenia sequelu. Ze screenów oraz informacji ujawnionych przez **Sony Online** wyraźnie wynika, że twórcy nie zasypywali gruszek w popiele i planują stworzyć MMORPG, który na długie miesiące po premierze, a może nawet lata, stanie się pod wieloma względami wzorem do naśladowania.

Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy to przecudna grafika, porównywalna właściwie do tego, co oferuje nowy ***Unreal*** – a trzeba cały czas brać pod uwagę różnice między wymaganiami gry FPP a RPG stawianymi przed twórcami. **Everquest 2**, oparty na przebudowanym od podstaw silniku, stawia na niewiarygodny poziom tekstur: bumpmapping ma spowodować, że gracze poczują się, jak gdyby można było skaleczyć się o każdy wystający korzeń, czy otrzeć się metalowym pancerzem o skałę aż iskry polecą. Niektóre z lokacji, jakie ujrzymy w tej grze, będą znane miłośnikom pierwszego ***Everquesta*** (na przykład Befallen), jednakże także i one ulegną gruntownej przebudowie. Modele postaci (niestety nie można przemycić postaci obecnych w pierwszej części) urzekają poziomem detali i ilością wielokątów. Z efektów wizualnych wspomnieć wypada również o wielu źródłach oświetlenia. Wracając jeszcze na chwilę do konstruowania własnej postaci, to w **Everquest 2** pojawi się klasa wyspecjalizowana w handlu, czyli kupiec. Kupiec nie będzie się angażował w walkę zbrojną, za to skupi się na sprzedaży cennych przedmiotów innym graczom. Szczegółów dotyczących fabuły na razie jeszcze nie ujawniono – wszak gra ma się ukazać dopiero za rok. Warto jednak już teraz zwrócić na nią baczną uwagę. ❐

MERCENARY PACK DO CSA

Najnowsza łatka do *Counter Strike'a*, klanu FMC, tytułuje się **Mercenary Pack** („pakiet najemnika"), a znajdziesz w nim, między innymi, najnowszą wersję PODbota z waypointami (i to nie tylko standardowymi), imponującą liczbę dwudziestu siedmiu nowych modeli broni oraz postaci. Dzięki temu patchowi poprawione zostaną efekty wizualne eksplozji, wystrzałów, pojawi się realistycznie wyglądająca krew, a także nowe komendy dźwiękowe dla każdego z obecnych zespołów. Do tej oferty dorzucono jeszcze szereg programów zarządzających grą *Counter Strike*: Sprite Viewer, Quark, WinBSP, a także menedżer do tworzenia logosów, skinów oraz narzędzia testujące wydajność sprzętu i poprawiające współpracę ze standardem GL. Wszystko w wygodnym menu, posiadającym opcję kompletnej deinstalacji. Pozostaje tylko instalować i testować! ❐

PATCH DO MIMESIS ONLINE

Kontynuujemy naszą przygodę z *MO*, tym razem oferując najnowszy patch do *Mimesis Online*. Poprawia on istotne elementy wyważenia postaci, potworów i przeciwników, zawiera także dodatkowe bronie i elementy wyposażenia, a także przedmioty dostępne tylko członkom danej gildii. Update objął swym działaniem także i większości ataków za pomocą psi oraz broni obszarowych. Dodatkowo łatka ta współpracuje z nową bazą danych na serwerze oraz przyspiesza połączenie z nim. W grze dodano także kilka nowych lokacji oraz przeciwników – ściągnięcie tak dużej ilości danych sprawiłoby kłopot wszystkim posiadaczom modemów. Pamiętaj o tym, że przy rozpakowywaniu plików należy podać katalog docelowy, w którym zainstalowano grę, po instalacji należy ją uruchomić. ❐

STREFA ZRZUTU

SOLDAT
Klonowanie robalków

Zapewne każdy gracz, niezależnie od wieku, spotkał się z którąś z części gry *Worms*. Prawdopodobnie wielu z Was grało też i w *Liero* – wersję robaków rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Za to mało kto wie o całkiem świeżej grze zatytułowanej **Soldat**. Jest to polska produkcja, bazująca zasadniczo na pomysłach sprawdzonych w wyżej wymienionych tytułach, jednakże wykorzystuje do tego wysokie rozdzielczości, posiada rozbudowany tryb multiplayer, i w celu zwiększenia atrakcyjności graficznej, używa akceleratorów 3D.

Rozgrywka w **Soldacie** toczy się na mapie 2D (czyli tak samo, jak to ma miejsce w pierwowzorze), gdzie krzątają się mali wojownicy uzbrojeni w karabiny znane z *Counter Strike'a, Tactical Ops* i im podobnych. W sumie do wyboru masz 10 rodzajów broni oraz granaty. Grasz za pomocą klawiatury i myszki, co wygląda bardzo podobnie, jak w znanej platformówce *Abuse*, czyli: lewo, prawo, skok, kucnięcie, podczas gdy kursor myszki pracuje jako celownik. Dodatkowo jesteś wyposażony w dopalacz podobny do JetPacka, umożliwiający latanie. Najbardziej jednak urzekają małe detale: możesz zestrzelić wrogowi czapkę/hełm z głowy, lub w ogóle doprowadzić do jego dekapitacji. Walka rozgrywa się tu bez pardonu, ponieważ także i granaty, będące standardowym wyposażeniem każdego osobnika, są w stanie rozerwać przeciwnika na strzępy. Co istotne, ciała, bronie (możemy zebrać te należące dotychczas do poległego przeciwnika) i rzucone granaty zachowują się w bardzo realistyczny sposób: granaty staczają się, ciała zostają odrzucone na bok przez eksplozje itd. Swoistej pikanterii dodają również znalezione „skarby", wśród których znajdują się dodatkowe granaty, apteczki i specjalne zdolności umożliwiające dłuższe przetrwanie, takie jak kamizelka kuloodporna, czy tzw. „Predator mode", innymi słowy niewidzialność. Ponadto wśród bonusów można znaleźć też i miotacz płomieni.

Autor postarał się o ciekawe tryby rozgrywki. Wybierasz między standardowymi DM, TDM i CTF, a także „PointMatch", gdzie znajduje się jedna żółta flaga, a jej właściciel zdobywa 2x więcej punktów za zabicie przeciwnika, oraz „Rambo mode", w którym jeden z graczy „rodzi się" z dużą ilością regenerującego się życia oraz łukiem. W ten sposób tworzy się postać niesamowicie skuteczną. Zadaniem pozostałych graczy jest zabicie tytułowego „Rambo", przez co otrzymuje się jego super-zdolności. Na deser dołączono znakomicie sprawujące się boty, które możesz dostosować do swoich zdolności – posiadają one kilkustopniową skalę poziomu trudności. **Soldat**, polskie dzieło stworzone bez wielkich nakładów finansowych, to tytuł niesamowity, który mimo swej prostoty i pozornej odtwórczości potrafi wciągnąć gracza na bardzo długi czas.

Więcej informacji: http://www.soldat.prv.pl ❐

EVE - SECOND GENESIS

Jeszcze jeden MMORPG w kosmosie

Earth and Beyond dopiero co zdążył wystartować w swą gwiezdno-komputerową misję, a już doczekał się poważnego konkurenta. Jest nim nowa gra mało znanej firmy **CCP Games** z Islandii, o wdzięcznym tytule **Eve – Second Genesis**. Projekty europejskie mają to do siebie, że powstają dość długo i zwykle są już na etapie wersji beta dość dobrze dopracowane, zarówno pod względem treści, jak i wyglądu. Z **Eve Online** sprawa ma się podobnie.

Daleko od domu

Fabułę gry stworzono w zupełnym oderwaniu od ziemskiej teraźniejszości i skupiono się na przedstawieniu życia odległej części galaktyki opanowanej przez pięć rywalizujących ze sobą frakcji. Postacie, które można kontrolować na zasadzie znanej z ***Earth and Beyond*** (z avatarów korzystamy tylko w bazach orbitalnych). Ciekawą sprawą jest także implementacja standardu RPG – d20 we wszystkich cechach postaci, rzutach dotyczących korzystania z umiejętności oraz w czasie walki. To odważny krok, szkoda tylko, że widzimy sam efekt danego rzutu, nie mając niestety pojęcia o jego wyniku. Drzewa umiejętności są również ciekawie powiązane, większość unikatów można poznać jedynie poprzez tajne misje lub korzystając z wszczepów.

Przynależność do określonych organizacji daje dodatkowe punkty rozwoju, a także zastrzeżone umiejętności. Wprowadzono także możliwość ustanowienia własnego profilu gildii, łącznie z kodeksem, rodzajem uzbrojenia oraz rejonem działań. Każda gildia licząca ponad 20 członków otrzyma także swoją ruchomą bazę wypadową w postaci sporego niszczyciela flagowego. Można go oczywiście wprowadzić do walki, jednak jego zniszczenie oznaczać będzie porażkę gildii i utratę punktów rankingowych.

Jeśli chodzi o grafikę, to na pierwszy rzut oka widać, że uczyniono duży postęp w wykorzystaniu mocy obliczeniowej akceleratorów – skomplikowana budowa statków, baz orbitalnych, czy też efekty świetlne są po prostu niesamowite. Gra podobna jest swoim rozmachem do wszystkich części ***Homeworld:*** znajdziesz tu podobne modele, ślady spalin za statkami, eksplozje. Przestrzeń gry, odwzorowywana w czasie rzeczywistym, jest znacznie większa niż w ***Earth and Beyond***, co niestety powoduje zwiększenie transferu danych w sieci. Producent wprawdzie zapewnia, że komfort gry uzyskać można już w przypadku modemu 33kbit, to jednak osobiście jestem bardzo sceptycznie nastawiony do tego zapewnienia.

Walka w nowatorskiej formule

W kwestii walki w przestrzeni osiągnięto znaczny postęp w stosunku do reszty gier traktujących o podboju kosmosu. Twórcy założyli, iż większość rozwiązań siłowych dotyczyć będzie dużych grup statków, ogromny nacisk położono więc na taktykę. Walka w szyku, skanowanie wojsk przeciwnika, broń dalekiego i średniego zasięgu, systemy maskujące, generatory studni grawitacyjnych – wszystko to powoduje, iż w **Eve Online** trzeba będzie długo trenować w zespołach bojowych, aby stać się najlepszym. Sprzęt dostępny graczom jest również nowatorski: różne klasy okrętów mają zupełnie inne parametry, tak więc można latać myśliwcem, albo dowodzić dużym frachtowcem lub gwiezdnym krążownikiem o długości kilku tysięcy metrów. Aż miło jest sobie wyobrazić dużą bitwę toczącą się o panowanie nad określonym sektorem galaktyki, trwającą od kilku do kilkunastu rzeczywistych godzin, angażującą kilkuset graczy. Tego nie widzieliśmy jeszcze w żadnej grze, nawet w ***Anarchy Online***, gdzie zdarzają się wyprawy bojowe organizowane przez kilkadziesiąt osób. Nowatorską sprawą jest wprowadzenie do całego systemu gry funkcjonowania instytucji prawa. Ogłoszone określone modele zachowań (np. zakaz atakowania początkujących graczy) są monitorowane przez system. W momencie złamania określonego przepisu status postaci może zmienić się aż do „poszukiwanego przez władze". Daje to nowe możliwości awansu w hierarchii społecznej lub stworzenie np. ogromnej podziemnej organizacji, niekoniecznie legalnej – piratów, przemytników.

Eve Online: The Second Genesis wyznacza, obok ***Earth and Beyond***, nową drogę gatunkowi MMORPG. Można śmiało powiedzieć, że „sięgnął on gwiazd", dosłownie i w przenośni, a równocześnie oczekiwać na inne produkcje, oby równie wyśmienite. ❒

RODZIME PODWÓRKO RTCW

W przeddzień ukazania się nowego RtCW: Enemy Territory, pokusiliśmy się o małe podsumowanie polskiej sceny RtCW w świetle rozgrywek międzyklanowych.

W tej materii nasi gracze są niezwykle aktywni i, jak przystało na nowoczesną społeczność, grają również poza granicami kraju. Aktualnie istnieją 32 klany, wśród których stosunkowo łatwo można wyróżnić czołówkę: C4, Fear Factory, fuZZya, Poison. Pomiędzy wyżej wymienionymi a resztą istnieje spora przepaść w poziomie gry, właściwie jedynymi chlubnymi wyjątkami są ambitnie goniące czołówkę klany Iron Cross i BiA. Nowym na scenie i wartym paru słów komentarza jest klan Fear Factory, powstały z ex-graczy Poison i C4, który szybko dołączył do grona konkurujących o miano najlepszego teamu w kraju. W międzynarodowym ladderze Clan Base RtCW, jako jedyny polski klan znajduje się w pierwszej dziesiątce. Niestety, jedyne mecze rozgrywane między przedstawicielami lokalnej elity odbywają się w ramach lig, tak więc każdy pojedynek w tym gronie wywołuje sporo emocji i domniemywań, kto aktualnie jest najlepszy. W ramach oficjalnej ligi D-Day, w fazie eliminacji rozgrywanych systemem drabinki (ladder), doszło na razie tylko do jednego meczu w tej grupie, w którym Poison w zaciętej walce wygrywa z Fear Factory 3:2.

Współzawodnictwo w ligach

Pierwsza liga RtCW – Polish Wolfenstein League, organizowana przez klan Poison, zakończyła się przed wakacjami zwycięstwem klanu C4, który niniejszym został nieoficjalnym mistrzem Polski. Sam finał imprezy, następujący po rozgrywkach internetowych, miał zakończyć się imprezą LAN. Niestety, nie obyło się bez komplikacji. Rozgrywki LAN nieomal zakończyłyby się katastrofą, kiedy to okazało się, że warszawska Cafe Arena (mimo zapewnień o doświadczeniu w organizacji tego typu imprez), nie była w stanie zapewnić dwunastu działających stanowisk na potrzeby meczów ligowych. Na domiar złego, wszyscy zgromadzeni zostali po prostu wyproszeni z lokalu przez właściciela kafejki! Po zgromadzeniu się na stacji Metro-Centrum, gracze postanowili jednak dokończyć imprezę za wszelką cenę i ostatecznie udali się do cafe E-Loko, gdzie po zainstalowaniu serwera RtCW rozpoczęli upragnioną grę, tym razem bez żadnych przeszkód. Warto nadmienić, że mimo iż lokal nie był przygotowywany na taki najazd, ekipa E-Loko zdołała wszystko zorganizować (łącznie ugościli oni około 60 osób), za co należą się jej serdeczne podziękowania. Z racji późnej pory udało się rozegrać jedynie mecze półfinałowe. Same finały przeprowadzono przy użyciu internetu, a nagrody rzeczowe ufundowane przez „Świat Gier Komputerowych", w postaci dwudziestu czterech gier komputerowych dla zespołów, które zajęły pierwsze i drugie miejsce, dotarły do odbiorców bez większych problemów.

Kolejna liga D-Day, posiadająca status oficjalnej ligi RtCW, przebiega dość sprawnie, w tej chwili trwa etap eliminacji do głównego sezonu ligowego. Odbywa się to poprzez system ladder na wzór Clan Base – aktualnie prowadzi w nim Poison. Jak do tej pory obyło się bez większych niespodzianek i czołowe miejsca okupowane są przez klany wymienione na wstępie. Pozostaje zatem czekać do pierwszej połowy października na prawdziwe ligowe emocje, gdy po ukończeniu eliminacji wyłonionych zostanie 16 klanów awansujących do dalszej rozgrywki.

Trzecią z aren dostępnych dla klanów RtCW jest turniej XgamerRTCW, który zawiesił swoją działalność na okres wakacyjny, a zanim nastąpiła owa przerwa wakacyjna, rozegrano w jego ramach jedynie parę meczów. Ostatnią krajową ligą jest New Real Tournament, w którym rozgrywki właśnie się zaczęły. Warto jednak zaznaczyć, że praktycznie nie biorą w nim udziału najlepsze polskie teamy.

W polskim ladderze Clan Base prowadzi Poison (10 zwycięstw), drugie miejsce okupuje klan FearFactory (6 zwycięstw), trzecie fuZZya (6 zwycięstw, 1 remis). ❒

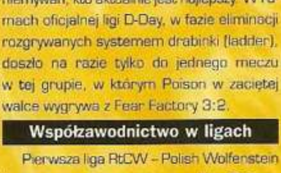
ADRESY INTERNETOWE

LIGI:

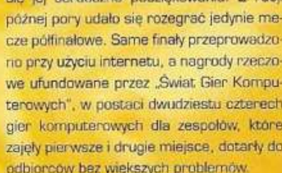
- PRL
  www.prl.fpp.pl
- D-Day
  http://www.d-day.netfriend.org/
- Xgamer
  http://wolf.xgamer.pl/rozgrywki_turniej.php
- NRT
  http://www.nrt.rtcw.git.pl/
- Clan Base PL
  http://www.clanbase.com/rating.php?lid=563
- Clan Base International
  http://www.clanbase.com/rating.php?lid=481

POLSKIE SERWISY RTCW:

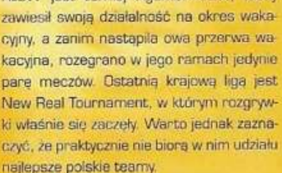
www.rtcw.fpp.pl
www.rtcw.hive.pl
www.rtcw.multiplayer.pl
www.wolf.xgamer.pl
www.wolfenstein.tvknet.pl



Arena cafe – pierwotne miejsce rozgrywania zawodów ligi RtCW.



Wewnątrz kawiarenki E-Loko. Ciasno, ale przytulnie.



Klan C4 – jeden z najlepszych klanów w Polsce.

NA SPOTKANIE

EARTH and BEYOND

EARTH & BEYOND

Czy nudzą Cię gry RPG, w których wcielasz się w postacie magów, wojowników, elfickich podróżników? Czy masz dość magii, ukrytych skarbów, przygód w konwencji fantasy? Jeśli tak, to najlepszą propozycją jest nowa gra MMORPG firmy **Electronic Arts**, zatytułowana **Earth and Beyond**.

Mały krok dla człowieka...

Wśród gier związanych z podbojem kosmosu, przez wiele lat wyróżniały się trzy pozycje: stary ***Frontier***, garażowa produkcja sprzed lat, ponadto jego nowa wersja – ***X: beyond the Frontier***, oraz ***Privateer***. W grach tych silny akcent położono nie tylko na walkę i wykonywanie misji, ale na handel, eksplorację i rozbudowę własnego statku. Ograniczenia trybu single player były jednak na tyle niedoskonałe, że gracze stosunkowo szybko przerzucili się na gry ***Xwing Alliance*** czy ***Descent Freespace***, gdzie można

było powalczyć z kilkoma graczami z całego świata. Wraz z wzrastającą popularnością gier MMORPG powstało naturalne zapotrzebowanie na produkcję podobną do swoich poprzedników, pozwalająca jednocześnie na sprawną komunikację z współuczestnikami zabawy oraz na aktywne zaistnienie w fabule wymyślonego świata. Na początku roku 2002 firma **Westwood** wystartowała z projektem **Earth and Beyond** – pierwszej gry MMORPG w konwencji space opera – czyli nawiązującej do podboju przestrzeni kosmicznej.

..wielki skok dla ludzkości

Earth And Beyond to niedaleka przyszłość naszej Galaktyki, ukazująca obraz po trwającej kilkadziesiąt lat wojnie o pozostawione przez starożytną cywilizację zdobycze nauki, techniki oraz portale podprzestrzenne. Innymi słowy, jest to klucz do panowania we wszechświecie. Trzy rasy – Ludzie, Progeni i Jenquai – podpisują pakt o wzajemnej nieagresji i pomocy w związku z zagrożeniem ze strony wspólnego wroga, najeźdźców tak samo tajemniczych, jak i niebezpiecznych. Niezauważeni agresorzy przemykają do skolonizowanych systemów, niszcząc wszystko na swojej drodze, dlatego też rządzący coraz częściej zastanawiają się nad mobilizacją do wojny. Pośrodku wydarzeń umieszczony zostaje każdy z graczy, niezależnie od rasy i sześciu profesji, może aktywnie uczestniczyć w głównych wydarzeniach fabuły lub samemu decydować o swoim losie. Do dyspozycji każdego oddano statek kosmiczny, który można dostosować pod względem kształtu i koloru do własnych potrzeb. Wybór profesji to także sporo zabawy z tworzeniem avatara, a ogólnie rzecz ujmując, dobór postaci oferuje sporo możliwości. W **Earth and Beyond** spotkania w stacjach orbitalnych odbywają się właśnie za pomocą avatarów, z wykorzystaniem emotów.

E&B PROFESJE

TERRAN ENFORCER

Profesja związana ściśle z InfinitiCorp, największą ziemską korporacją wydobywczo-transportową. Gracz otrzymuje możliwość korzystania z unikalnych dyscyplin, takich jak hacking – zatrzymywanie działania systemów pokładowych innego statku oraz enrage. Ta druga umiejętność pozwala ściągnąć na siebie atak obcej istoty, odwracając uwagę od innych podróżników. Enforcer ma również dostęp do sektorów korporacyjnych – Luna, High Earth Blue, Red i Green, w których znajdzie wiele przydatnych elementów ekwipunku statku po przystępnych cenach. Z powodu ciekawie rozbudowanego systemu pomocy dla początkujących, polecam tę postać nowym graczom.

TERRAN TRADESMAN

Handlarz nie tylko wygląda zachęcająco, dodatkowo jego statek ma bardzo dużą ładowność i mocny pancerz. Minusem jest słaby rozwój doświadczenia otrzymywanego za walkę i eksplorację, w związku z czym gracz prowadzący postać tej profesji powinien szybko znaleźć ekipę wojowników zdolnych do przeprowadzenia go przez wszystkie portale na drodze intratnych szlaków handlowych. Z jego specjalnych zdolności, najważniejsze to oczywiście Trade Skills, które pozwalają otrzymać dużą ilość gotówki i doświadczenia poprzez transakcje handlowe oraz dostęp do unikalnego sprzętu, na który zawsze jest duże zapotrzebowanie.

PROGEN SENTINEL

Progeni to rasa genetycznie modyfikowana przez Ziemian na potrzeby podboju kosmosu. Sentinele – strażnicy to poszukiwacze przygód. Tą postacią gra się zdecydowanie najtrudniej, ma ona bowiem najsłabszy statek i nigdy nie dorówna wojownikom. Jednakże specjalne zdolności, takie jak Power Down i Gravity Link pomagają mu w grze. Power Down umożliwia ukrycie się przed walką za holograficzną zasłoną szczątków, Gravity Link jest zmorą agresorów, którzy myślą o ataku na grupę ze strażnikiem Progenów w składzie. Zdolność ta wytwarza studnię grawitacyjną, uniemożliwiającą wykonanie hiperskoku Sentinela polecam tylko doświadczonym graczom.

WSZECHŚWIATA

Zgoda buduje

Kluczem do osiągniecia sukcesu w **Earth and Beyond** jest współpraca między graczami. Wykorzystanie umiejętności poszczególnych członków grupy, klanu daje całemu zespołowi większą siłę bojowa, dostęp do unikalnych technologii, przynależnych na przykład jedynie określonej profesji, oraz, przede wszystkim, do zasobów wiedzy. Można oczywiście skupić się na samotnej wędrówce, eksploracji złóż minerałów, gazów i pierwiastków, jednak znacznie lepiej jest otrzymać od bardziej doświadczonego gracza informacji dotyczących lokalizacji najlepszych skupisk asteroidów, tajnych baz wojskowych czy ukrytych systemów. Wspólne podróżowanie i walka daja również szereg ciekawych bonusów. Dla przykładu wspomnijmy, że wojownicy progenów zwiększaja efektywność systemów bojowych o 5 procent. Częstokroć misja promocyjna jakiejś postaci dotyczy zniszczenia wrogiego statku i dopiero z pomocą silnej drużyny można tego dokonać.

Tymczasem walka odbywa się tylko i wyłącznie w przestrzeni kosmicznej. Sprzęt bojowy, ekwipunek podwyższający umiejętności postaci oraz prefabrykaty do produkcji zaawansowanych urządzeń dostępne są w bazach orbitalnych oraz stacjach naziemnych. Tam również znajdują się punkty werbunkowe, oferujące graczom misje handlowe, zwiadowcze lub wojskowe. Każdy z systemów planetarnych (jest ich dotychczas około sześćdziesięciu) to kilkanaście oddzielnych lokacji, których początkowa dostępność uzależniona jest od zasięgu skanerów Twojego statku. Niektóre rejony są na starcie zupełnie niedostępne, aczkolwiek można do nich dolecieć, wykonując hiperskoki. Ze wspomnianych wyżej hiperskoków możesz skorzystać w dowolnie wybranym kierunku w nadziei znalezienia jakiegoś ukrytego miejsca poddanego późniejszej eksploracji.

Zgoda buduje

Podstawowa wada **Earth And Beyond** są jego wymagania sprzętowe. Efekty graficzne w grze wyciskają maksimum możliwości z każdego akceleratora. Ten rolplej do gry sieciowej wygląda i działa w miarę sprawnie dopiero na szybkim Pentium III, z przynajmniej 256 MB RAM i akceleratorem równym możliwościami GeForce II. Dobrą wiadomością jest to, że gra działa sprawnie zarówno na SDI, jak i przez osiedlowy internet o niskiej przepustowości – 56kbit powinno spokojnie wystarczyć. Co najważniejsze, płacisz tylko za godziny gry, ponieważ **Electronic Arts** odeszła od pomysłu miesięcznego abonamentu. Szczerze polecam bliższe przyjrzenie się temu tytułowi, zarówno innowacyjnemu, jak i doskonałemu od strony technicznej. ❐

EARTH & BEYOND

PROGEN WARRIOR

To propozycja dla wszystkich, którzy myślą o prowadzeniu postaci nastawionej agresywnie do innych przeciwników, zdobywaniu tajnych baz pirackich, osłonie konwojów handlowych. Wojownik progenów ma najsilniejszy statek, dostęp do najlepszego uzbrojenia i łatwo zdobywa doświadczenie bojowe, niestety kosztem reszty umiejętności. Specjalne zdolności: Shield Inversion (dodatkowa energia do tarcz), Critical Targeting (częste zadawanie krytycznych obrażeń), to tylko wstęp do arsenału bojowego. Najciekawsza jest zdolność Self Destruct, w której po eksplozji własnego statku nie zostaje nikt żywy w promieniu obejmującym kilka jednostek. Nie zapominajmy także o Gravity Link...

JENQUAI DEFENDER

Starożytna rasa Jenquai to niezrównani mistrzowie manipulacji czasoprzestrzenią. Ich wojskowi przedstawiciele dysponują niszczącym arsenałem wysoce zaawansowanych broni i umiejętnościami, które dają dużą przewagę podczas walki zbrojnej. Podstawowa z tych umiejętności to Summon, pozwalająca na teleportację wrogich jednostek w pobliże własnego statku, oraz Fold Space umożliwiająca szybsze przemieszczanie się pomiędzy sektorami galaktyki. Jeśli dodać do tego umiejętność o nazwie Cloak, oznaczającą ukrycie się przed skanerami innych pojazdów kosmicznych, to w rezultacie otrzymujemy doskonałą machinę bojową, zdolną pokonać praktycznie każdego oponenta.

JENQUAI EXPLORER

Podróżnicy Jenquai są bardzo ciekawymi przedstawicielami świata **Earth and Beyond** ze względu na specjalną umiejętność o nazwie Environment Shield, która pozwala im na podróżowanie do miejsc zabójczych dla podróżników wywodzących się z innych ras. Łącząc z tym dodatkową umiejętność ukrycia się oraz posiadanie dobrego sprzętu, uzyskasz taki efekt, że dasz radę podróżnikiem osiągnąć wysoką pozycję w hierarchii społecznej Jenquai. Ponieważ jednak Jenquai Explorer posiada wyjątkowo słaby statek-bazę, odradzam tę postać początkującym graczom. Ryzyko, jakie będziesz musiał podejmować podczas dalekich eksploracji, przy słabym zapleczu, wymagać będzie od Ciebie sporych umiejętności.

QUAKECON TURNIEJ MARZEŃ

Turniej QuakeCon jest jednym z poważniejszych argumentów potwierdzających tezę, iż granie sieciowe dawno przestało być rozrywką domową. QuakeCon, gromadząc rzesze wielbicieli, bogatych sponsorów i wysokie nagrody udowadnia, że idea e-sportu staje się coraz wyrazistsza i do tego poparta silnym zapleczem finansowym.

Trochę historii

Idea QuakeCon narodziła się w 1996 roku wśród amerykańskich fanów gier ze stajni id Software. Do początkowych założeń QuakeCon należało spotkanie się na żywo graczy internetowych, rozmowy z ludźmi tworzącymi ich ukochane gry, rozmowy początkujących i doświadczonych developerów oraz gra w najlepsze na świecie gry multiplayerowe, na możliwie najlepszym LANie.

Dzięki pomocy id Software, rok 1996 stał się początkiem QuakeCon. Inauguracja miała miejsce w La Quinta Inn w Garland, Teksas (TX), bardzo blisko znajdującej się w Mesquite siedziby głównej id Software. Impreza zorganizowana przez OGC (Online Gamers Community) zgromadziła sto pięćdziesiąt osób (zamiast zakładanych pięćdziesięciu). Zainteresowanie QuakeCon oraz sceną Quake rosły i w 1997 roku spotkało się już 650 osób w sali konferencyjnej Holiday Inn w Plano, w stanie Teksas. Relację przeprowadziły lokalne stacje telewizyjne, serwisy internetowe między innymi: Gamespot, PC Games, Blue's News, Shugashack, Stomped. Dzięki wsparciu i obecności id Software oraz Activision, impreza okazała się w rzeczy samej wielkim sukcesem. Dwa lata później ludzie z OGC ponownie zjechali się w Mesquite. Mesquite Convention Center i Hampton Inn & Suites były bazą dla BYOC LAN (Bring Your Own Computer – „przynieś swój własny komputer"), grupująca pięć setek komputerów i ponad tysiąc stu graczy.

Bliżej teraźniejszości

W tym roku id Software odegrała rolę większą, niżli tylko sponsora; firma ta przyłączyła się do grona organizatorów, aktywnie uczestnicząc w planowaniu i przeprowadzeniu rozgrywek. QuakeCon 1999 wysoko zawiesił poprzeczkę dla imprez tego typu organizowanych przez najbliższe lata, dostarczając niezapomnianych wrażeń i zabawy zarówno doświadczonym, jak i początkującym graczom. Tak duży sukces osiągnięto dzięki pomocy sponsorów: id Software, Activision, AMD, Apple Computer, ATI Technologies, Logitech, Linksys, and Lucent Technologies.

Edycja roku 2000 ponownie gościła w Mesquite Convention Center i Hampton Inn & Suites. Udział id Software pozwolił podwoić liczbę uczestników, która wyniosła 3000 ludzi bawiących się na ogromnej powierzchni, wśród wysokiej klasy wyświetlaczy rodem z E3 znanych nam ze stoisk Activision, Apple, Sega itd. Strefa BYOC powiększyła się do 1300 stanowisk LAN dzięki firmie LinkSys, stając się największą imprezą w swoim gatunku na terenie Ameryki Północnej. QuakeCon rozrósł się i objął szereg seminariów, konferencji, konkursów oraz prezentacji. Więcej informacji można znaleźć na: http://www.planetquake.com/quakecon2k/

Tymczasem wróćmy do dalszego ciągu historii: QuakeCon 2001 to już 50,000 $ i 512 zawodników w NVIDIA® Championship Quake III Arena. Oczywiście znalazł się też większy BYOC wraz ze sławnym konkursem na przerobioną obudowę PC rozstrzygnięty przez jury złożone z członków HardOCR.com. W programie było jeszcze więcej konferencji dotyczących Doom III, RtCW, Quake 4, czy samych map Q3A. Prezentacje nowych gier i sprzętu tworzyły wręcz coś na kształt miniatury targów E3. Dodatkową atrakcję stanowi turniej 2vs2 CTF, sponsorowany przez nVidia. Wzięły w nim udział dwa zespoły id, w których grali: Robert Duffy i Tim Willits oraz Todd Hollenshead, Marty Stratton. Zadanie stawiane przed pretendentami było proste: wygrać z obydwoma zespołami id na Q3Tourney6, a w nagrodę otrzymywało się kartę graficzną GeForce 3 lub konsolę GameBoy Advance. Ku rozczarowaniu graczy, oba teamy id przegrały tylko po 1 meczu. Więcej informacji można znaleźć na : http://www.planetquake.com/quakecon/

Rok 2002

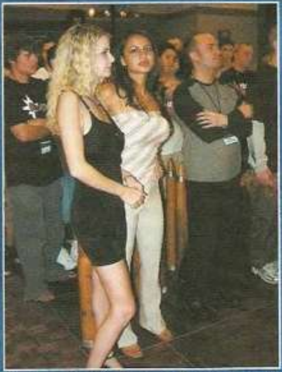
W tym roku, gigantyczny multimedialny show odbył się w dniach 15-18 sierpnia w Mesquite Convention Center i Exhibition Hall. Tegoroczna strefa BYOC to ponad tysiąc trzysta stanowisk LAN. Graczy zjechały setki (tyle co i dostępnych stanowisk) i niestety

Uff... połączyć biały z niebieskim, potem siwy z beżowym...

Pomieszczenie, w którym rozgrywano turniej QuakeCon prezentowało się imponująco.

LeXeR – zwycięzca turnieju indywidualnego.

The doctors – zwycięzcy turnieju druzynowego.



Panie na wybory Miss? Pierwsze drzwi na lewo, proszę!

więcej się zmieścić nie mogło, tak więc po raz pierwszy w historii QuakeCon, nie wszyscy chętni do gry mogli się tam znaleźć. Główną przynętą przyciągającą uczestników stanowiły dwa główne turnieje: ATI Quake III Arena Championships oraz ATI Return to Castle Wolfenstein Team Tournament, z łączną pulą nagród w wysokości 100000 $ (RTCW 60000, Q3A 40000). Całość relacjonowana była na żywo przez GamersTV i WolfTV za pośrednictwem SpeakEasy.Net. Ponadto w radiu towarzyszyły nam fantastyczne relacje TSN (audycje shoutcast). Połączenie telewizji i radia dawało fenomenalny efekt podczas oglądania meczów o 4 rano, w domowym zaciszu (różnica stref czasowych). Wielkie słowa uznania należą się stacji TSN, która tworzy profesjonalne audycje o świetnej oprawie dźwiękowej, brzmiącej niczym relacje z meczów NBA. Nie można zapomnieć oczywiście o tradycyjnie licznych imprezach towarzyszących: prezentacjach sprzętu, najnowszych gier, między innymi Doom 3 w specjalnej sali projekcyjnej znanej nam już z tegorocznej edycji E3. Demonstrowano nadto, przy udziale programistów i artystów id Software, potężne możliwości zintegrowanego edytora DOOM3. Detale techniczne objaśniał sam John Carmack, jak do tej pory dający się poznać jako stały gość QuakeCon. Męska część naszych czytelników zapewne zainteresuje wiadomość, że odbyły się także wybory Miss QuakeCon. Wreszcie, z dodatkowych atrakcji, nadmienić wypada o turnieju Dance Dance Revolution (jest to gra, w której po prostu się tańczy, stawiając kroki na specjalnej macie, a efekt uzyskany jest dzięki połączeniu z tym, co widzimy na ekranie), który być może przekształci się w DDRCon.

Turniej Q3A

Turniej ATI Quake III Arena Championships przeznaczony był dla 128 osób. Wstępne eliminacje dla wszystkich chętnych rozgrywano na mapach q3dm7 i q3dm12. Eliminacje 1va1 odbyły się na: pro-q3dm6, pro-q3tourney4, ztn3tourney1 i ospdm8, natomiast mecz finałowy odbył się na mapie pro-q3dm6. Największym zaskoczeniem okazał się stosunkowo nowy i mało znany zawodnik 69IDaler, który wcześniej nie odnosił żadnych znaczących sukcesów, a tutaj zajął drugie miejsce, przegrywając z M19*LeXeR! w walce o tytuł mistrzowski wart, bagatela!, dwadzieścia tysięcy zielonych papierków prosto od Wuja Sama. Trzecie miejsce wywalczył Fatality, który w poturniejowym wywiadzie powiedział, że jest załamany zajęciem dopiero trzeciego miejsca i wygraną jedynych 5000 dolarów. Kolejne miejsca zajęli: czwarte – (cccp)luku, piąte – chaDucz. Miejsca w czołówce nagrodzono następującymi sumami: za drugie 10 tysięcy; za trzecie 5 tysięcy; za czwarte 3 tysiące; za piąte 2 tysiące.

Turniej RTCW

Eliminacje do ATI Return to Castle Wolfenstein Team Tournament (6vs6) przeprowadzono na internecie za pośrednictwem OGL (Online Gaming League), gdzie z 64 zgłoszonych zespołów wyłoniono 16, które miały stoczyć główny bój podczas QuakeCon 2002. Niestety, część europejskich klanów nie zdołała przyjechać i na ich miejsce wyznaczono teamy amerykańskie, które akurat znalazły się „pod ręką"... Przepiękne mecze dane było publiczności smakować, gdy klany europejskie starły się z czołowymi klanami Ameryki Północnej. Ostatecznie klasyfikacja najlepszych teamów prezentuje się następująco:

1. Doctors – Kanada (nagroda 25 tysięcy dolarów);
2. InfensusIeSports – Szwecja (nagroda 12,5 tysiąca);
3. clan Kapitol – USA (7,5 tysiąca);
4. Barons of Hell – Niemcy (5 tysięcy);
5. Team Affliction - USA (3 tysiące).

Jak zatem widać, impreza ta z każdą edycją nabiera coraz większego rozmachu i trudno ją obecnie nazwać niszowym spotkaniem hobbystów. QuakeCon, podobnie jak jeszcze kilka innych imprez (na przykład zawody w Paryżu czy Pradze, ale nie tylko) może się pewnego dnia stać dla rozgrywek sieciowych tym, czym Wimbledon bądź Roland Garros dla tenisa ziemnego. Póki co, pozostaje nam czekać na kolejną edycję, która zgodnie z dotychczasową tradycją, powinna być lepsza od poprzedniczki. Więcej informacji na temat historii QuakeCon i jego przebiegu w tym roku znajdziesz pod adresem: http://www.planetquake.com/. ❐

Zbiorowe zdjęcie triumfatorów imprezy.

SYBERIA

baRTeS

Niniejsze rozwiązanie odtwarza najkrótszą drogę do ukończenia gry Syberia. Gdy przechodziłem grę za pierwszym razem, w retrospekcji okazało się, iż poczyniłem wiele opcjonalnych kroków, zatem, aby nie psuć zabawy, nie będę ich tutaj opisywał. Dodatkowo, część z zadań obowiązkowych wykonywałem za pierwszym razem w zupełnie innej kolejności. Ważna jest jedna kwestia: w którymkolwiek miejscu byś się nie zagubił, zawsze istnieje możliwość naprawienia błędu. Nie ma zatem takich sytuacji, w których zmuszony byś był odwołać się do któregoś z dawniejszych sejwów.

UWAGA! Testowałem grę w wersji z językiem angielskim, podczas gdy czytelnicy będą mieli do czynienia z wersją polską. Dlatego też pozostawiłem angielskie nazwy wybranych, ważnych przedmiotów, równocześnie proponując własne ich tłumaczenie.

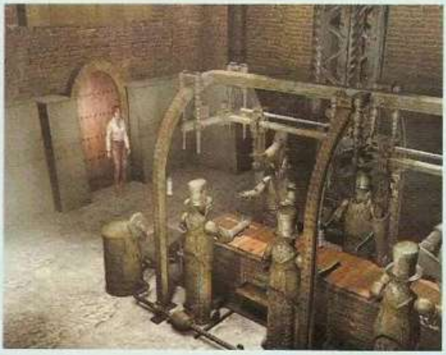
VALADELINE

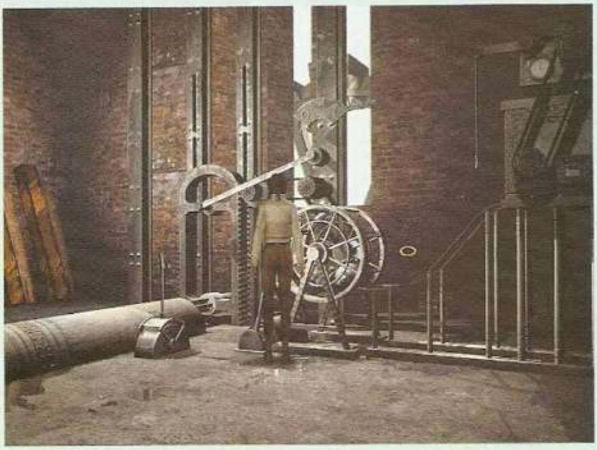
Rozpoczynasz przygodę od wnętrz zajazdu. Spójrz na tablicę ogłoszeń znajdującą się po Twojej prawej ręce. Przeczytaj broszurę dotyczącą klucza do automatów. Kliknij na swoją walizkę, Kate stwierdzi, że jest ona zbyt ciężka. Przybliż się zatem do kontuaru, podnieś klucz umieszczony obok dzwonka i użyj go na plecach małego automatu, a następnie naciśnij czerwony guzik. Pora na rozmowę z właścicielem zajazdu (z menu wybierz KATE oraz HELP). Właściciel pomoże Ci zanieść walizkę do Twojego pokoju, gdzie na stoliku czeka już na Ciebie faks z biura. Zadzwoń do biura (numer: 12458902), po czym wróć do recepcji. W rogu pomieszczenia siedział dotychczas mały chłopiec o imieniu Momo. Gdy opuści swoje krzesło, podejdź tam i zbierz cztery pozostawione przez niego tryby (COGWHEELS). Porozmawiaj jeszcze raz z właścicielem przybytku: gdy wybierzesz MISSION, otrzymasz drugi faks.

Wyjdź z zajazdu i skieruj się w lewą stronę (PAMIĘTAJ: to lewa z Twojej perspektywy, dla Kate będzie to prawa strona!). Idź w tę stronę tak długo, aż miniesz piekarza i dotrzesz do domu, który z lewej strony drzwi posiada zainstalowany automat do wpuszczania gości. Pociągnij za dźwignię na wysokości klatki piersiowej automatu, wsuń faks nr 2 w jego dłoń, po czym pociągnij za dźwignię znajdującą się na wysokości jego ramienia. Wejdź do środka i otwórz drzwi po lewej stronie. Znajdziesz się w biurze opasłego notariusza, który po wybraniu MISSION wręczy Ci pewien bardzo ważny list. Pora zatem opuścić pokój notariusza, powrócić do poczekalni, gdzie tuż przed wyjściem, po lewej stronie, znajduje się stojący wieszak – zabierz znajdującą się na nim dźwignię/rączkę (HANDLE). Po wyjściu z domu notariusza przejdź dwa screeny w prawo, spójrz na mur umieszczony po drugiej stronie ulicy, kliknij na drzwi po Twojej prawej stronie. Na zbliżeniu widać, że jest to wejście do posiadłości Voralbergów. Przekręć klucz, po czym użyj uprzednio zdobytej rączki na górnym automacie. Pociągnij za dźwignię i wejdź do środka. Gdy dotrzesz do fontanny, wejdź na ścieżkę pierwszą od prawej, która skieruje Cię w stronę domu Voralbergów. Idź w prawo trzy razy aż dotrzesz do automatycznej drabiny. Kliknij po lewej jej stronie: zauważysz znak krzyża, co oznacza, że potrzebujesz klucza do automatu. Pójdź w prawo i przed siebie, aż do miejsca, gdzie zobaczysz ogrodniczkę. Po krótkiej z nią debacie, skręć w lewo. Znajdujesz się w labiryncie. Przejdź przez otwartą bramę, zrób zbliżenie na fontannę, gdzie leży potrzebny Ci w tej chwili klucz. Zabierz go, wróć do automatycznej drabiny i użyj go w odpowiednim miejscu z boku drabiny.

Po wejściu na strych skręć w lewą stronę i przybliż kamerę na pulpit biurka. Zabierz stamtąd kałamarz (INKPOT) oraz dziennik Anny. Teraz przejdź na prawą stronę pomieszczenia, włącz żarówkę i okaże się, iż Kate nie jest na strychu sama. Podejdź do Momo aby porozmawiać z nim: urwis obiecuje Ci wyjawić pewien sekret, ale tylko pod warunkiem, jeśli narysujesz dla niego obrazek mamuta – w tym celu daje Ci kartkę papieru. Wróć zatem do kąta z włączoną żarówką. Na jednej z drewnianych desek znajdziesz rycinę mamuta, zatem użyj na niej kartki papieru i wróć z rysunkiem do Momo. Chłopiec prosi Kate, by ta za nim poszła; trzymając się śladów Momo, dojdziesz aż za dom notariusza. Kliknij na Momo i dalej podążaj jego śladem. Przechodząc przez park, idź tak długo przed siebie, aż znów zobaczysz chłopaka – tym razem siedzi on na dużym kamieniu. Miń go i przejdź w prawo w stronę tamy (musisz zmniejszyć poziom wody, aby móc przejść przez pobliską rzeczkę). Kliknij na dźwignię obsługującą tamę, lecz Kate nie daje rady jej poruszyć. Wróć do Momo i wybierając HELP poproś go o pomoc. Gdy ten zabierze się za obsługiwanie urządzenia, dźwignia złamie się i upadnie na ziemię. Podnieś ją i cofnij się o dwie lokacje, gdzie znajdziesz starą łódkę. Twoim zadaniem jest wyłowienie wiosła, co pozwoli otworzyć tamę, więc znów poproś Momo o pomoc. Po otwarciu tamy przez młodzieńca cofnij się o jeden screen i porozmawiaj z Twoim towarzyszem. Pora teraz przekroczyć rzeczułkę i, podążając ścieżką, wejść do jaskini. Idź naprzód aż do momentu, gdy zauważysz brązową lalkę przedstawiającą mamuta (leży na ziemi), zabierz ją i czym prędzej wracaj do siedziby Voralbergów. Gdy dotrzesz do rozstaju dróg, czyli fontanny, skieruj swe kroki ku drugiej ścieżce, licząc od lewej strony. Idąc cały czas naprzód, zauważysz duży zbiornik znajdujący się na podeście. Teraz pociągnij za dźwignię umieszczoną na jednym z pionowych pali i wróć w stronę fontanny.

Tym razem wybierz drogę pierwszą od lewej i wejdź do opuszczonej fabryki automatów. Wewnątrz skieruj się w prawą stronę tak, aby znaleźć się za maszynami. Znajdziesz tam drzwi, przez które należy przejść, po czym podejdź parę kroków do przodu. Pociągnij dźwignię w prawą stronę (klatka zacznie się obracać),





a następnie w lewą stronę. Wróć do głównego hallu fabryki, po czym przejdź w lewą stronę (ale nie po schodach, tylko pod nimi!) tak daleko, aż zobaczysz znajomy zbiornik (ten z podestu). W mięczyczasie zadzwoni do Ciebie mama, gdzie wśród jej bezsensownego paplania pojawi się jedna ważna informacja – zna ona niejakiego Franka Malkovicha, śpiewaka operowego. Podejdź do zbiornika, kliknij na automat o funkcji: podnośnik/transporter. Podejdź do przodu a zauważysz, że za automatem znajdują się drzwi. Kiedy je otworzysz, przed Twoimi oczami pojawi się następujący obraz: automat o imieniu Oscar (od tej chwili Twój najbliższy towarzysz) wisi na łańcuchach i brak mu dolnych kończyn, a ściślej mówiąc stóp. Przejdź w prawo i za Oscara: pociągnięcie za dźwignię opuści go na stół. Porozmawiaj więc z miłym automatem, mocno przewrażliwionym na punkcie słowa: „robot". Przy jednej z opcji (PRODUCTION), Oscar poda Ci swoją kartę. Gdy ją zabierzesz, wróć jeszcze raz do hallu głównego fabryki i wejdź po schodach na górę. Na szczycie schodów znajdują się drzwi do pomieszczenia. Jest to biuro Anny Voralberg. Gdy przekroczysz próg, przejdź na prawą stronę. Zauważysz biblioteczkę – przybliż kamerę na nią, a gdy to zrobisz, z górnej półki wyciągnij drugą książkę od prawej oraz zabierz pierścień muzyczny (musical cylinder). Zbliż się do biurka, obejrzyj rysunek pociągu, listy oraz notatki. Teraz wyjdź z pomieszczenia i udaj się do konsoli sterującej maszynami; znajduje się ona na lewo od biura Anny. Gdy popatrzysz na konsolę (zoom!), przełącz przycisk numer 3 (na kolor czerwony), użyj czarnej dźwigni tyle razy, aż płytka znajdująca się obok przyjmie złoty kolor. W otwór znajdujący się na tej konsoli włóż kartę Oscara i przełącz dźwignię po prawej stronie (uruchomi to proces produkcji stóp dla Oscara). Po raz kolejny wróć do głównego hallu i przejdź na prawą stronę aby odebrać stopy Oscara. Zanieś mu je i porozmawiaj z nim. Oscar okazuje się być maszynistą pociągu i bezzwłocznie do niego zmierza.

Ty, tymczasem, opuść na pewien czas posiadłość Voralbergów, wróć na główną drogę i idąc w prawą stronę, dojdź aż do bramy umiejscowionej przed kościołem. Gdy staniesz przed głównym wejściem do niego, skręć w prawo, a następnie przejdź ścieżką do przodu aż dotrzesz do zakrystii. Po wejściu do środka, przejdź na prawą stronę i przybliż kamerę na krzyż wiszący na ścianie. Po kliknięciu na nim będziesz mógł zabrać klucz. Teraz zbliż się do komody i użyj klucza do otwarcia zamka w prawym górnym rogu. Otwórz trzecią szufladę od góry i zabierz różową kartę muzyczną (pozostałe są opcjonalne, więc możesz sobie je darować), teraz przekręć śrubę znajdującą się po prawej stronie otwartej szuflady i oczom Twoim ukaże się sekretny schowek: zabierz z niego nowy klucz oraz list zwinięty w rulon. Wyjdź z pokoju i przemieść się o jeden screen w lewo. Obok drzwi do windy znajduje się mała półka, przybliż kamerę na nią i użyj te cztery tryby, które zabrałeś z recepcji zajazdu. Gdy zostaną one dopasowane, pociągnij za dźwignię i winda wwiezie Cię na szczyt wieży kościelnej. Wewnątrz niej znajduje się automat do obsługi dzwonu kościelnego. Użyj na nim różowej karty muzycznej, po czym zjedź na dół i przejdź dwie lokacje w lewo aż zobaczysz grobowiec, na którym znajduje się posąg ze zdjętym kapeluszem posiadającym otwór na klucz. Użyj tutaj klucza zabranego z zakrystii i wejdź do grobowca.

Gdy dotrzesz do grobu Hansa Voraberga pociągnij za rączkę, otwórz go i zabierz kolejny pierścień muzyczny. Teraz pora powrócić do fabryki Voralbergów, a ściślej mówiąc do biura Anny. Ponownie zbliż się do biblioteczki i użyj świeżo zdobyty pierścień muzyczny na fonografie. Po obejrzeniu cut-scenki zabierz ze sobą statuetkę z figurkami Hansa i Anny. Cofnij się w stronę fontanny, po czym skieruj swe kroki na ścieżkę drugą od prawej i dojdź do stacji kolejowej. Podejdź do przodu, po czym wejdź na podest wagonu osobowego i dostań się do środka, gdzie czeka na Ciebie Oscar. W trakcie rozmowy z nim wybierz opcję MISSION – maszynista zmusi Cię do zakupu biletu, a więc wyjdź na peron, podejdź do kasy biletowej, gdzie czeka na Ciebie... Oscar. Wyda on bilet na przejazd wraz z zezwoleniem na odjazd pociągu. Potrzebny jest jednak jeszcze stempel na tymże upoważnieniu, więc musisz powrócić do poczekalni w domu notariusza. Gdy się tam znajdziesz, to podejdź w prawą stronę do mechanizmu stemplującego. Uchyl wieczko, wlej do środka zawartość kałamarza, połóż dokument upoważniający na stole i uruchom automat (czerwony przycisk). Pobiegnij z powrotem na stację kolejową. Wszystkie papiery są już gotowe, ale należy jeszcze nakręcić pociąg. Miń wejście do pociągu i przejdź na prawo od tego miejsca, po czym skieruj się w dół ekranu: zobaczysz pokrętło oraz dźwignię (znajdują się one po prawej stronie ekranu). Przekręć pokrętłem, pociągnij za dźwignię (pociąg zostanie nakręcony), ponownie przekręć pokrętłem. Możesz już wrócić do pociągu. Po wejściu do wagonu pasażerskiego miń Oscara, przejdź do przedziału z półkami. We właściwych miejscach ustaw statuetkę z Hansem i Anną oraz jeden z pierścieni muzycznych. Wróć do Oscara, okaż mu bilet oraz upoważnienie do odjazdu i ruszaj w drogę do Barrockstadt!

BARROCKSTADT

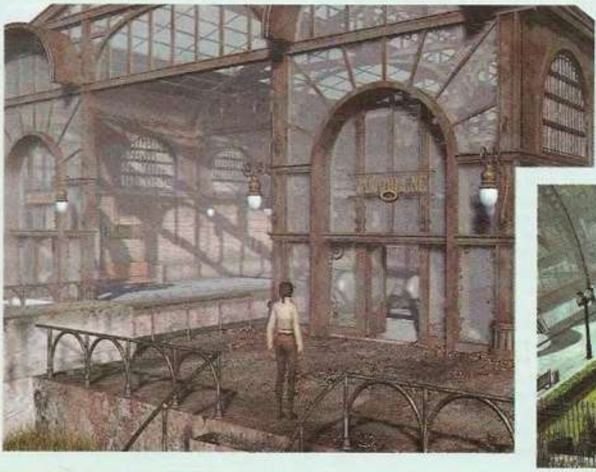
Przed wyjściem z wagonu porozmawiaj z Oscarem, który zdecydowanie odmawia opuszczenia pojazdu. Wyjdź z wagonu i skieruj się w lewą stronę tak daleko, aż napotkasz kierownika stacji kolejowej. Tuż obok niego, na ziemi, leży hak. Podnieś go, po czym porozmawiaj z kierownikiem. Cofnij się w stronę pociągu do miejsca, gdzie znajduje się kładka. Pójdź w prawo o dwie lokacje, skręć w lewo i zbliż się do konsoli. Przybliż kamerę na tablicę znajdującą się nad popsutym telefonem. Zapisz numer 2766-6742 i zadzwoń pod ten numer. Zapisz instrukcje dotyczące obsługi tamy (podniesienie poziomu wody to: #41, obniżenie :#42). Wróć w stronę pociągu, miń go i idź przed siebie aż do miejsca, z którego Kate zauważy maszynę nakręcającą pociąg. Podczas drogi powrotnej zawoła Cię Oscar, który ma Ci do przekazania informację, iż rektorzy miejscowego uniwersytetu pragną z Tobą pomówić. Przejdź dwa screeny w lewo, następnie dwa w prawo, aż zauważysz dwie osoby stojące na barce. Porozmawiaj z nimi (wybierz HELP), a zgodzą się

przeholować Twój pociąg do maszyny nakręcającej, jednakże pod warunkiem, że zapłacisz im 100 dolarów. Cofnij się o jedną lokację i skieruj swe kroki w prawo, w stronę uniwersytetu (wyjście przez główne drzwi stacji). Dojdziesz do wejścia do gmachu uniwersytetu, otwórz drzwi i wejdź do środka. Wewnątrz pomieszczeń przejdź raz w prawą stronę, po czym skręć w lewo i wejdź do biblioteki. Zejdź po schodach na dół, odszukaj małą, niebieską książkę (bardzo trudno ją namierzyć bez podpowiedzi), spoczywającą na biurku w dolnym, prawym rogu ekranu. Przejrzyj zawartość książki, po czym idź w lewo, następnie po schodach na górę, skręć w lewo i podreptaj w dół ekranu ku drabinie. Wejdź po niej na górę i zabierz żółtą książkę (leży po Twojej prawej ręce). Opuść bibliotekę, idź w lewą stronę aż dotrzesz do pokoju zajętego przez trzech rektorów. W trakcie rozmowy koniecznie wykorzystaj opcję MONEY (otrzymasz pewne zadanie, za które rektorzy obiecują nagrodę pieniężną) oraz SAUVIGNON. Po zakończeniu owocnej debaty skieruj swe kroki w prawą stronę do miejsca, w którym znajdziesz profesora kontemplującego szkielet mamuta. W trakcie konwersacji z profesorem Ronem poruszą sprawę HANSA oraz SAUVIGNON. Teraz pora, by odszukać kierownika stacji; znajduje się on dokładnie w tym samym miejscu, gdzie go ostatnio widziałeś. Gdy zagadniesz go o SAUVIGNON, to robi się on nadzwyczaj nerwowy i natychmiast kończy dyskusję, po czym opuszcza dotychczasowe miejsce pobytu. Rusz z powrotem w kierunku uniwersytetu, gdzie po drodze natkniesz się jeszcze raz na kierownika stacji. Ponownie zapytany o SAUVIGNON, gubi się w odpowiedziach (widać wyraźnie, że kłamie albo próbuje coś zataić). Zawróć w stronę pociągu i weź ze sobą lalkę mamuta. Odwiedź po raz drugi profesora Rona. Daj mu lalkę, z której się bardzo ucieszy, a następnie przejdź do laboratorium (znajduje się po prawej ręce). Z lewej strony pomieszczenia znajdziesz szafkę, z której weź trzeci już pierścień muzyczny. Przejdź w dół ekranu i zwróć uwagę na zlew, skąd weź butelkę Coli Yangala oraz szczypce (FORCEPS). Ponownie pogadaj z profesorem, wracając zresztą do tematu SAUVIGNON. Informacje w ten sposób zdobyte wykorzystaj w rozmowie z rektorami, do których powinieneś się udać tuż po trzeciej rozmowie z kierownikiem stacji dotyczącej SAUVIGNON. W trakcie dialogu z rektorami nie omieszkaj poruszyć sprawy SAUVIGNON, a wreszcie dowiesz się całkiem interesujących rzeczy (rzecz rozbija się po prostu o niegroźny proceder pędzenia wina). Mając niezbite dowody na zakłamanie kierownika stacji, natychmiast wróć na stację, przejdź kładką na drugą stronę peronu i skieruj się w stronę ogrodu (idź naprzód), gdzie spotkasz niesfornego kierownika. To już ostatnia rozmowa o SAUVIGNON: kierownik przyznaje się do małego oszustwa i w ramach skruchy pozwala Ci wejść na tyły stacji do ogrodu, gdzie znajdziesz czerwone owoce. Zabierz je i zawróć w stronę kładki, jednakże nie wchodź na nią, tylko przejdź w dół ekranu w kierunku wysokiej, stalowej drabiny. Obok niej stoją ptaki. Aby je odciągnąć od drabiny, rzuć im owoce, po czym wejdź po drabinie na samą górę i przybliż kamerę na mechanicznego ptaka. Przy pomocy szczypiec podnieś czerwonawe kukułcze jajko. Teraz przejdź na dziedziniec przed uniwersytetem (po drodze kierownik stacji obdaruje Cię butelką wina) – stoi tam pomnik z pewnym urządzeniem. To właśnie uruchomienie muzycznych grajków-automatów było zadaniem wyznaczonym Tobie przez rektorów. Obejdź pomnik aż znajdziesz drzwi z pokrętłem. Na prawej części użyj jajka kukułczego i przekręć pokrętłem. Wejdź do środka pomnika, zejdź na dół i pociągnij za dźwignię, co w końcu uruchomi maszynę grającą. Teraz możesz już powrócić do pokoju rektorów, którzy z przyjemnością wręczą Ci nagrodę pieniężną. Po otrzymaniu gotówki skieruj się w stronę barki, gdzie po przekazaniu pieniędzy otrzymasz klucz potrzebny do obsługi konsoli (tej od poziomu wody). Użyj klucza i wciśnij numer #42. Przejdź w stronę barki i porozmawiaj z parą marynarzy o zamkach (LOCKS), po czym jeszcze raz zawitaj przy konsoli i wpisz #41. Nadeszła kolej na zaopiekowanie się pociągiem: podejdź w stronę muru, gdy tymczasem kanałem dopłynęła znajoma barka, a jej właściciele (po wybraniu opcji HELP) rzucą Ci łańcuch holowniczy. Hak zdobyty na początku pobytu w tym mieście użyj do przymocowania łańcucha do pociągu. Podczas gdy pojazd jest holowany, zbliż się w stronę maszyny nakręcającej i w tym momencie otrzymasz telefon od profesora Rona, który zaprasza Kate na wykład o mamutach. Sala wykładowcza znajduje się tuż po wejściu do budynku uniwersytetu, za szkieletem mamuta. Usiądź spokojnie i wysłuchaj wykładu, po czym przejdź na chwilę do profesorskiego laboratorium, zabierz z jego biurka notatki oraz odbierz lalkę mamuta.

Wróć do pociągu stojącego teraz przy murze i stań tuż przy wejściu do wagonu. Użyj mechanizmu nakręcającego (procedura jest taka sama, jak w poprzednim przypadku). Wejdź na chwilę do pociągu i odłóż mamuta na miejsce, a ostatnio zdobyty pierścień muzyczny użyj na fonografie. Po zakończeniu cut-scenki i odłożeniu pierścienia, wyjdź z pociągu i skieruj się do budki dróżnika, gdzie też znajdziesz Oscara. Po wybraniu opcji MISSION okaże się, że służbista Oscar znów wymaga oficjalnego zezwolenia na odjazd, zatem skieruj swe kroki za budkę (po lewej jej stronie), co umożliwia Ci dojście do drzwi prowadzących na górę wieży strażniczej. Po wdrapaniu się na górę znajdziesz się na tarasie. Skręć w lewo i idź w dół ekranu. Wejdź do placówki strażniczej i porozmawiaj z kapitanem, który odmawia wydania zezwolenia na wyjazd, ponieważ uznaje, że wiąże się to ze zbyt dużym ryzykiem. Spójrz przeto przez teleskop, nastaw ostrość, a zauważysz, że owo „ryzyko" to szkielet drzewa. Ponowna próba przekonania kapitana do swoich racji (wybierz MISSION) spełznie na niczym, tak więc podejdź do stołu ustawionego w prawym rogu pokoju, przybliż kamerę na okulary należące do wartownika. Po kliknięciu na nie Kate zrozumie, że pomyłka kapitana wynika z dużej wady jego wzroku. Aby kapitan przejrzał na oczy, dosłownie i w przenośni, musisz do stojących na stole kieliszków wlać wino, a następnie Colę Yangala. Zaproponuj drinka żołnierzowi, a kiedy ten wypije zawartość kieliszka, to jeszcze raz spojrzy przez teleskop i nie będzie już stwarzał problemów z wydaniem potrzebnej wizy. Ów bardzo ważny świstek papieru przekona Oscara do odjazdu. Zejdź na dół, wręcz mu wizę, odbierz bilety i znów zasiądź w pociągu – tym razem zmierzasz do Komkolzgradu.

KOMKOLZGRAD

Opuść pociąg i po zejściu na stację skieruj się w lewo w stronę olbrzymiego automatu (wygląda on jak socjalistyczny przodownik pra-



cy w wersji na automat). Po przejściu dwóch screenów w lewo pojawi się Oscar. Porozmawiaj z nim i udaj się jeszcze dalej w lewo, po czym dalej w stronę automatu. Wejdź po drabinie znajdującej się obok nogi giganta. W kabinie kontrolnej przybliż kamerę na półkę nad łóżkiem, z której zabierz kolejny pierścień muzyczny oraz rysunek z wizerunkiem automatu-giganta. Po prawej stronie widać konsoletę sterującą automatem. Podejdź do niej i po zbliżeniu kamery użyj dźwigni znajdującej się na środku konsoli: przełącz ją dwa razy do przodu i naciśnij czerwony przycisk, dzięki czemu pociąg zostanie nakręcony. Dwukrotne pociągnięcie dźwigni do siebie każe wrócić automatowi na swoje pierwotne miejsce. Opuść kontrolkę i wróć do pociągu. Po drodze zauważysz niepokojący widok: ktoś przemyka się po cichu peronem i bez słowa powitania niknie z pola widzenia. Kate, zaniepokojona tą sytuacją, postanawia odwiedzić Oscara w pociągu. Okazuje się, że biedak siedzi w przedziale sypialnym związany, zakneblowany i pozbawiony dłoni, a na podłodze leżą nożyce do cięcia metalu (METAL SHEER). Rozwiąż Oscara, który w dość chaotyczny sposób opowie Ci co się wydarzyło, a następnie wróć do pokoju z szafkami, gdzie użyj nowo pozyskany pierścień muzyczny na fonografie. Po obejrzeniu cut-scenki, wyjdź jeszcze raz na peron i ponownie udaj się do pomieszczenia sterującego automatem-gigantem. Przesuń automat o jedną pozycję do przodu, po czym wyjdź z pomieszczenia sterującego i przeskocz w prawo na obecną tam platformę. Spójrz na dziurę w ścianie i użyj na niej metalowych nożyc. Przez powstałą wyrwę wejdź do środka, przejdź na prawą stronę, po czym przybliż kamerę na szafkę ustawioną po lewej stronie i zabierz z niej białą wtyczkę zapłonową. Wyjdź z tego pomieszczenia i po uprzednim cofnięciu automatu o jeden poziom, zawróć w stronę pociągu. Za pociągiem, (gdy przejdziesz o jeden ekran w prawo) znajdziesz pudła z dynamitem oraz dźwignię. Pociągnij ją a nadjedzie winda. Zjedź nią na dół do kopalni, gdzie po lewej stronie znajdziesz generator prądu. Użyj na nim wtyczki i przeciągnij drążek od lewej do prawej strony. Idź wzdłuż kopalni oświetloną już teraz drogą. Zajdź dalej w dół ekranu, a następnie użyj windy, by dostać się na górę. Znajdziesz się tym samym w fabryce, gdzie kliknij na przełącznik znajdujący się obok ciężkich, stalowych drzwi. Drzwi otworzą się, a Ty przejdź w prawą stronę i wejdź po schodach prowadzących do organów. Przybliż kamerę na postać automatu-pianisty i zabierz śrubokręt, po czym zawróć w stronę ciężkich drzwi, przejdź w dół ekranu i zakręć w lewą stronę. Gdy znajdziesz się obok drabiny, to przy pomocy śrubokrętu odkręć cztery śruby przytrzymujące metalową tablicę. Teraz możesz już swobodnie wejść na górę i porozmawiać z dyrektorem (ostatecznie okaże się, że to on zabrał Oscarowi ręce, a odda je tylko wtedy, jeśli sprowadzisz do jego fabryki słynną śpiewaczkę operową). Zejdź na dół, a następnie przejdź na prawo do dawnego pokoju Heleny (to właśnie ta śpiewaczka). Podejdź do otwartej szuflady umiejscowionej po lewej stronie i podnieś dziennik Heleny, a po jego zbadaniu przeczytaj jeszcze pozostawione tam listy. Teraz przyszła kolej na telefon do mamy, która jest w stanie podać Ci aktualne miejsce pobytu divy operowej – to Aralbad. Wróć zatem do dyrektora placówki i po uzgodnieniu warunków wymiany opuść jego lokum.

Przy pomocy kolejki podziemnej (usytuowanej po prawej stronie) dojedziesz do miejsca, z którego należy pójść prosto, potem w lewo, aż natrafisz na schody. Gdy po nich wejdziesz, omiń stojący z prawej strony dopalacz rakietowy, wejdź po kolejnych (tym razem krótkich) schodach i wejdź do kapsuły kosmicznej. Znalazłszy się już w środku, rusz przed siebie i podnieś butelkę wódki, która znajduje się tuż za kosmonautą. Biedak poszukiwać będzie tego cennego dlań trunku, co zmusi go do wyjścia chwiejnym krokiem z kapsuły. Kate z własnej woli za nim podąży, więc skieruj ją jeszcze raz do wnętrza kapsuły, gdzie na półce (znajduje się ona na prawo od zdjęć) leży klucz oraz pisemne oświadczenie o odwołaniu projektu XP 25, nadzorowanego przez Hansa Voralberga. Ponownie opuść kapsułę, zejdź po krótkich schodach i przemieść się w prawą stronę. Na widoku znajdzie się pokrętło regulujące przepływ wody. Musisz je przekręcić, po czym wrócić schodami na górę i skierować się ku konsoli obsługującej kran. We właściwym miejscu użyj klucza zabranego z kapsuły, poziomą dźwignię przekręć w lewo, dźwignię ze strzałkami poziomo/pionowo przekręć do przodu, to samo zrób z dźwignią ze znakiem „natrysk", dzięki czemu kosmonauta przyjmie bardzo zimny prysznic i szybko wytrzeźwieje. Idź z nim porozmawiać, a następnie skieruj się w prawo, potem w lewo i po schodach wejdź do pomieszczenia sterowniczego. Na prawo znajduje się konsola, a po jej lewej stronie klucz Voralbergów, który natychmiast należy użyć na konsoli. Natomiast na prawo od konsoli umieszczono przykrywkę koloru szarego – kryje ona dwa przewody. Podłącz je i włącz konsolę używając w tym celu przycisku I/O, dzięki czemu ekran podświetlony zostanie na zielono. Dalej na prawo od konsoli, leży aparat do testowamnia krwi, który musisz ze sobą zabrać. Opuść sterownię, pójdź w lewo, następnie maksymalnie w prawo i do przodu, tak aby znaleźć się przed wejściem do sterowca. Na razie nie możesz do niego wejść, gdyż potrzebujesz do tego klucza będącego w posiadaniu kosmonauty. Wróć zatem do pilota-opoja i porozmawiaj z nim (opcje: AIRSHIP oraz BIRD). Pora znów przydreptać w stronę sterowca, a uzyskany uprzednio klucz tym razem pozwoli Ci już wejść do latającego wehikułu. Pociągnięcie za znajdującą się wewnątrz niego dźwignię na razie na niewiele się zda, więc znów odszukaj kosmonautę i użyj na nim aparatu do testowania krwi. Przejdź z powrotem do głównej sterowni i przybliż kamerę na konsolę sterującą. Odłóż aparat do testownia krwi na swoje pierwotne miejsce, następnie wciśnij przycisk (pierwszy od lewej) ze strzałkami góra/dół, po nim przycisk ze strzykawką i kliknij na otwór w aparacie do testowania krwi. Próbka krwi kosmonauty zostanie odrzucona (za dużo alkoholu...), więc Kate będzie musiała użyczyć własnej krwi.

Ponownie wciśnij przycisk ze strzykawką, po nim trzeci z przycisków, a w końcu czwarty (z obrazkiem trójkąta). Spójrz na kosmonautę, który przed odlotem rzuca na ziemię rączkę potrzebną później do rozkręcenia syreny alarmowej. Wyjdź ze sterowni i podnieś tę rączkę. Wróć do dopalacza rakietowego (obok kapsuły kosmicznej) i obejdź go z lewej strony. Podejdź w kierunku czarnego orła i użyj rączki do rozkręcenia znajdującej się z prawej strony syreny. Wróć do sterowca i odleć w stronę Aralbadu.

ARALBAD

Wyjdź ze sterowca i przejdź w lewo, aż dotrzesz do hotelu, następnie zajrzyj do środka. W poczekalni przejdź w dół ekranu i skręć w lewo, gdzie zobaczysz drewniane drzwi. Z półki zabierz zielony detergent i przejdź przed hotel, pod fontannę. Nie jest to może postawa moralnie w porządku, ale musisz teraz wylać detergent do środka fontanny, na skutek czego woda mocno się spieni. Wejdź z powrotem do hotelu i pociągnij za sznur zwisający po prawej stronie brunatnej zasłony, po czym podejdź do recepcjonisty i naciśnij dzwonek znajdujący się na blacie kontuaru. Recepcjonista zauważy „detergentowy wypadek" i wybiegnie na zewnątrz. W tym czasie przejdź za kontuar i spójrz

na księgę gości (Helena jest na tej liście, a jej prywatny kod to: 1270). Na prawo znajduje się broszura, którą należy ze sobą zabrać. Wciśnij czerwony przycisk a otworzą się żelazne drzwi prowadzące do wnętrz kurortu. Gdy już znajdziesz się w środku, skręć w lewo, w prawo i udaj się maksymalnie przed siebie aż dotrzesz do końca hallu. Zabierz jeden z kieliszków do szampana, zawróć i skręć w lewo (dla Kate to będzie prawa strona!). Zerknij na konsolę obsługującą drzwi, wpisz numer 1270 i pociągnij za dźwignię. Niestety, prywatny kod Heleny nic tu nie pomoże. Zawróć i skieruj się w lewą stronę do miejsca, gdzie natrafisz na otwarte drzwi. Na podłodze znajdziesz kod dostępu (0968). Wróć w stronę konsoli i wpisz ten kod – drzwi się otworzą, a Ty wejdź do korytarza, zabierz maskę p-gaz zawieszoną na haczyku po prawej stronie i wyjdź na zewnątrz.

Pospaceruj na molo aż dotrzesz do altany, pod którą odpoczywa Helena. Porozmawiaj z nią i opuść altanę. Po lewej stronie, pod jedną z lamp, znajdziesz dzwonek; zabierz go i rusz w stronę wejścia. Tuż przed drzwiami wejściowymi do hotelu, zwisając ze środkowej lampy, znajduje się długi łańcuch. Do niego właśnie musisz przywiązać dzwonek i dać sygnał. Wejdź do budynku, odłóż maskę przeciwgazową, skieruj się do baru i skręć w prawo, a potem w lewo. Porozmawiaj z automatem obsługującym wózek elektryczny Heleny – Jamesem. Pojawia się Helena, z którą znów należy porozmawiać (wybierz opcję HANS). Z tej wymiany zdań dowiesz się co nieco o ulubionym koktajlu divy operowej. Stojąc wewnątrz barku, spójrz na miejsce pod ladą, na wysokości wózka Heleny. Znajdziesz tam limonę i słoik skrystalizowanego miodu. Teraz spójrz na broszurę hotelową, którą zabrałeś z recepcji i wybierz numer napisany czerwonym drukiem (46433643), dzięki czemu uzyskasz przepis na koktajl BLUE HELENA. Wyjdź z baru i przejdź na przeciwległą stronę basenu, gdzie znajduje się kwadratowa wanna. Przekręć pokrętłem tak, aby podgrzać wodę w wannie i zanurz w niej słoik z miodem (przejdzie on w stan ciekły). Wróć do baru i przybliż kamerę na aparaturę do miksowania drinków. Zabierz małą notkę z zapisanymi dźwiękami (znajduje się nad shakerem). W wolnym miejscu po lewej stronie aparatury umieść limonę, z prawej strony, w wolnych slotach, umieść wódkę (tę, co ją ukradłeś kosmonaucie) oraz miód. Nadeszła pora, aby przyrządzić trunek. Zacznij od wciśnięcia przycisku I/O, następnie na klawiaturze wciśnij drugi klawisz od lewej, przełącz mały prztyczek umieszczony po prawej stronie, po czym wciśnij trzeci klawisz na klawiaturze. Kolejny krok to wciśnięcie przycisku ze znaczkiem plastra miodu, po nim uruchom przycisk z obrazkiem limony, kryształku lodu, a na koniec wciśnij przycisk shakera (pierwszy od prawej). Pomimo smakowitości drinka i jego regenerujących walorów, śpiewaczka nadal nie wierzy, że umie śpiewać tak, jak kiedyś. Postaw więc na ladzie kieliszek do szampana – gdy Helena po raz kolejny wydobędzie z siebie głos, kieliszek pęknie, co ostatecznie przekonuje ją co do jej własnych możliwości (porozmawiaj z nią o tym). Wróć do swojego pojazdu latającego.

Z powrotem w KOMKOLZGRAD

Po odśpiewaniu swojej arii, Helena zostaje uwięziona w klatce. Podejdź więc do niej i przy pomocy nożyc do cięcia metalu uwolnij starszą kobietę z opresji. Wejdź do klatki i przy pomocy śrubokręta odkręć automatowi-pianiście dłonie należące do Oscara. Przejdź w lewo i w dół ekranu, a następnie zbliż się do windy. Helena zdąży się ewakuować, jednak Ty musisz odnaleźć

alternatywną drogę ucieczki. Przejdź do korytarza kopalni i skieruj się w stronę drugiej windy (usłyszysz za sobą hałas – właśnie odcięto Ci możliwość powrotu do fabryki). Podejdź do windy i pociągnij za dźwignię. Kiedy kabina zjedzie na dół okaże się, że, cytując filmy o „Różowej Panterze", właśnie otrzymałeś przesyłkę „bum!!!". Zatem tędy też nie wyjdziesz. Idź w dół ekranu, następnie do przodu. Okazuje się, że droga do wyjścia prowadzi przez duży szyb wentylacyjny. Po wyjściu z niego znajdziesz się na peronie, spójrz w lewo i przybliż kamerę na otwartą skrzynię z dynamitem. Zabierz dynamit i wracaj do pociągu. Porozmawiaj z Oscarem, który odzyskał już pełnię władzy we wszystkich swoich metalowych członkach i zdążył się zaprzyjaźnić z Heleną. Teraz pora na szybkie działanie: wejdź do pociągu, ale zauważysz, że automat-gigant blokuje drogę wyjazdu ze stacji. Na cóż jednak masz dynamit, jeśli nie do rozwiązania takich sytuacji? Podbiegnij do giganta, użyj dynamitu na jego prawej nodze i czym prędzej czmychnij z powrotem do pociągu. Ze stacji odjedziesz przy akompaniamencie efektownych wybuchów.

Z powrotem w ARALBAD

Wyjdź na peron stacji kolejowej, idź w prawo, a następnie skręć w lewo. W zgodzie ze znaną już Ci procedurą nakręć pociąg, po czym wdaj się w krótką pogawędkę z Oscarem (wybierz opcję MISSION). Na prośbę recepcjonisty wejdź do hotelu i udaj się w stronę kontuaru w recepcji. W otwartym pudle czeka na Ciebie automat-mamut. W międzyczasie recepcjonista otrzymuje telefon od Heleny, która chce z Tobą pomówić. Przejdź do baru. W trakcie rozmowy starsza pani sugeruje, byś udał się na zewnątrz budynku (w stronę molo). Tam na ławce siedzi staruszek, który okazuje się być nikim innym, tylko znanym Hansem Voralbergiem. Po krótkiej rozmowie podpisuje on umowę o przejęciu fabryki Voralbergów – główne zadanie zostało spełnione. Chwilę później otrzymujesz jeszcze jeden telefon z biura i to już naprawdę koniec Twoich przygód. Obejrzyj końcową cut-scenkę, która powinna Cię zaskoczyć, a może nawet i wzruszyć. Teraz to już naprawdę koniec gry.

P.S. Celowo w swoim opisie nie umieściłem momentów pojawienia się oraz treści większości rozmów telefonicznych (z biura, od Dana, Olivii, matki). Nie stanowią one bowiem elementu zagadki, natomiast opowiadają część intrygującej historii i byłoby z mojej strony nie fair w stosunku do czytelnika, gdybym opowiedział ich treść, a tym samym odebrał walor suspensu. ❐

ROZWIĄZANIE konkursu literackiego

Najciekawsze przygody w Świecie Gier Komputerowych

Uff... Wreszcie uporaliśmy się z Wielkim Konkursem Literackim! Przyznaję, że łatwo nie było. Nie dosyć, że kompletnie zaskoczyliście nas ilością nadesłanych prac (kilkaset!), to jeszcze do tego poziom okazał się całkiem wysoki i wybór najlepszych z najlepszych był po prostu niezwykle trudny. A trzeba Wam wiedzieć, że Wasze prace oceniało jury składające się zaledwie z trzech osób – przewodniczył nam Wiktor Żwikiewicz, pisarz SF i zarazem prawdziwy fan gier komputerowych, Michał J. Adamczak czyli dobrze znany Wam z naszych łamów ManJAk i ja, Piotr Pieńkowski zwany czasem Naczelnikiem.

Nasze debaty nie były zbyt zaciekłe i o dziwo, wyrażaliśmy dużą jednomyślność, choć oczywiście w szczegółach się różniliśmy. To właśnie dlatego, aby sprostać zadaniu i być w zgodzie z własnym sumieniem, postanowiliśmy pójść na całość i nie ograniczać się wyłącznie do przyznania trzech kolejnych miejsc trójce uczestników. Zamiast tego najpierw wybraliśmy finałową 30, z której następnie wyłoniliśmy ścisłą już czołówkę składającą się z 19 nominacji. W rezultacie przyznaliśmy jedno miejsce pierwsze, trzy równorzędne drugie miejsca oraz 15 wyróżnień. Pomiędzy wszystkich laureatów rozdzieliliśmy całą pulę nagród, to jest aż 55 gier komputerowych!

Na koniec jeszcze jedna informacja – otóż postanowiliśmy, że zwycięskie teksty (pierwsze i drugie miejsce) zostaną opublikowane w czterech kolejnych numerach, pozostałe zaś (wszystkie wyróżnienia) umieścimy na płycie CD na końcu tego cyklu. Pierwsze opowiadanie znajdziecie już w tym numerze, na następnych stronach, pod nim zaś krótkie omówienie przewodniczącego jury – Wiktora Żwikiewicza.

A OTO WYNIKI KONKURSU

I MIEJSCE ORAZ PAKIET 10 GIER KOMPUTEROWYCH WYGRAŁ:

„Manhattan Project" Michała Cetnarowskiego

II MIEJSCE – EX AEQUO ORAZ PAKIET 3 GIER KOMPUTEROWYCH WYGRALI:

„Miasto tajemnic" (Marcin Koziński)
„Polowanie" (Nataniel Borzestowski)
„Nie usłyszeć szczęku nożyc" (Szymon Duda)

WYRÓŻNIENIA ORAZ ZESTAW 2 GIER KOMPUTEROWYCH OTRZYMUJĄ:

„Błękitny Krzyż Honoru" (Mateusz Roczon)

„Cube" (Arkadiusz Grzeszczak)

„Czerwony Niszczyciel" (Michał Antczak)

„Historia pewnego szturmowca" (Przemysław Esik)

„Kroniki Etherii" (Dawid Domagalski)

„Lara Croft ma kłopoty" (Krzysztof Pochmara)

„Niezapomniane PrzeŻycie" (Justyna Noniewicz)

„Nowa legenda" (Bartosz Markowski)

„Opowieść" (Rafał Nowicki)

„Pamiętnik bogatego chłopca, czyli jak to pizza odmieniła moje życie" (Małgorzata Redo)

„Serious Sam" (Damian Kopeć)

„Świat Hekate" (Tomasz Niedoba)

„Z notatnika podrywacza" (Tomasz Wilczek)

„Żołnierski los" (Maciek Józefowicz)

„Diablo 2: Bitwa o Świątynię Zakarum" (Piotr Wilczyński)

MANHATTAN PROJECT

Brązowe piksele oczu dziewczyny miały barwę mocniejszą niż wypolerowana od długiego używania kolba karabinu. Zmrużyła powieki.

– Tak, Książę – zamruczała. – O, tak właśnie.

Barczysty mężczyzna nie przypominający w ogóle księcia, z delikatnością o jaką nikt by go nie posądzał, masował dziewczynie plecy. Co i raz czerwonozłoto pobłyskiwała w promieniach zachodzącego słońca obrączka.

– Musimy jutro wyjeżdżać? – dziewczyna odwróciła się na plecy. Czuła na skórze wilgoć piasku, ale nie było jej zimno, nie tutaj. – Nie chcę, Książę. Bo co potem – znowu znikniesz na kilka dni, a później wrócisz zmordowany jak po... po... No i nawet mi nie powiesz co wy tam robicie – udała obrażoną, zmarszczyła nosek, siadając objęła podkurczone nogi ramionami. Odwróciła się od niego.

Tak, znowu zniknę na kilka dni. Powoli krwawą łuną zachodziło słońce. Grafitowe fale z błyszczącymi grzbietami cicho lizały doskonale żółty piasek plaży. I znowu nic ci nie powiem, znowu nie będę mógł patrzeć ci w oczy. Dopóki mnie nie obejmiesz, dopóki nie zmyjesz całego brudu, całego zepsucia jakim będę umazany – w studniach twoich oczu.

Cicho szeptało morze, na plaży byli sami. Może oprócz samotnej, krążącej wysoko mewy, która niesiona wiatrem wzbijała się wyżej i wyżej, żeby jak najdłużej szybować w ostatnich promieniach słońca, żeby jak najdłużej czuć na sobie ciepło i blask. Dotknął niesfornego kosmyka, zawsze spadającego w to samo miejsce za uchem. Nigdy się nie mógł przed tym powstrzymać. Nigdy. Dziewczyna się nie odsunęła.

– I co ja mogę na to poradzić, Mała?

Odwróciła się do niego. Brąz i głębia. Poblask słońca od zachodu, w górze samotna mewa.

– Manhattan, zabierz mnie na Manhattan.

– Wiesz co! – obruszył się, zabrał rękę z jej ramienia. – Przecież nie ma nic takiego! To tylko bajki – przerwał, dziewczyna znów się odwróciła. – No nie patrz tak na mnie. Przecież i ja chciałbym żeby to była prawda. Żebyśmy uciekli, choćby na Manhattan, żeby nie było telefonów od... od nich, żebym był z tobą i żebyś tak na mnie nie patrzyła. – Po chwili kontynuował – Uciekli, i to gdzie – na Manhattan?! Manhattan, matko! Przecież coś takiego nie istnieje. To jakaś pieprzona kraina, którą wymyśliłaś sobie w te długie, cholerne noce! Nie ma Manhattanu, rozumiesz?! Jesteś tylko ty i te zasrane telefony, tylko te telefony – zaciskał wściekle szczęki. I po co tak się wściekać, na kogo? Ależ jest głupi, jak głupi! – I ty, Mała. To cały świat.

– Ja po prostu nie chcę cię stracić, Książę. No, już cicho, ja wiem. Już, Książę.

Całym ciałem wtulił się w nią, zatonął. Nie było nic, tylko ona.

Do telefonu.

[bad command on file]

Znowu.

Idzie jak kukła, serie z ciężkiego sprzętu z dudnieniem rozsypują się pod czaszką. Brzęk tłuczonego szkła, seria. Huk, jazgot. I cisza. Następny zakręt, nabrzmiała od adrenaliny tętnica łupie jakby chciała rozsadzić głowę. Nic się nie martw! Nic nie martw! Jak nie ty, to oni!

Zza załomu wybiega jakiś człowiek. Wróg. WRÓG! (Psiakrew, jaki znowu „wróg"?!) Oszalałe tętno chce rozerwać żyły, mięśnie spięte, jakbyś przepuszczał przez nie cały prąd świata. Wiać! – wrzeszczysz – Wiać!!! – tylko ciche brzęczenie pod powiekami, zaciskanymi kurczowo. Tylko na chwilę.

Co oni mi zrobili! Matko, co oni mi zrobili! Rozbryzgi starej krwi na ścianach, w górze cień, załom muru i błysk celownika. Wiać!! Wiać!

A tu nic.

Spokojnym ruchem zawodowca namierzasz przeciwnika. Miękki ruch, jak u pantery. Zaczyna do ciebie walić, pruje serią jak oszalały (strzela, rozumiesz?! Strzela!!). A ty nic. Lekki spust, lekki palec. Tylko przycisnąć.

Przyciskasz.

[press left mouse button to continue]

(Czyje to ciało?! Ja chcę stąd wyjść! Koniec! Koniec! Proszę, już kończmy, już koniec...)

Seria pruje, ciało przeciwnika najpierw podskakuje śmiesznie, a potem pada, jak podcięta baletnica. Śmiejesz się histerycznie, śmiejesz, chciałbyś uciec, podrygiwać i wyć. I wyjesz.

A tu nic. Cisza. Tylko stukot podkutych butów o twardą posadzkę, trzask strzałów, odpryski tynku na twojej twarzy. I miękki spust, lekka ręka. Ruchy zawodowca.

Znowu chcesz zapomnieć, znowu wracasz do niej. Ale po co? Gdyby cię teraz zobaczyła, gdyby tylko cię zobaczyła! Kończcie już, kiedy wreszcie to się skończy? (Ramię drga rytmicznie, odbijane odrzutem. Tym razem to nogi dziwki. Brzęk tłuczonego stolika i krwawa papa. Cisza, w mózgu cisza, choć broń grzeje jak oszalała. Obłęd.).

Tym razem to były nogi dziwki.

Spinasz się, spinasz się, tak się spinasz, aż już bardziej nie można! Jakbyś miał zmiażdżyć zęby o zęby, rozprysnąć oczy z krwią i łzami. Wyjesz i wszyscy to słyszą.

TO KO!!! –
spi –
NIE!!! –
nasz si –
C!!! – ię!

TO KONIEC!

Cały świat trzeszczy w szwach (a może to tylko pękają żyły pod skórą?). To koniec!
Koniec.

* * *

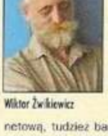
Resztki gazu z ciepłego już piwa ulatniały się leniwie, jak sen sobotniego poranka przy wtórze bębniących o szybę zimnych kropli deszczu.

– Daj spokój, Gibson, przecież nie mógł ci ot, tak sobie pójść cały sprzęcior. Weź, zobacz, czy nie było zwarcia, przeczyść skurczybyka. Zresztą, ja tu jestem od grania – powiedział z niejaką dumą siedzący naprzeciw tego, którego nazwał Gibsonem, chłopak i podniósł do ust prawie pustą szklankę. – czyli się po prostu nie znam – dodał szczerząc zęby.

Bar powoli zaczęli zapełniać ludzie, tu przysiadło się paru chłopaków, tam grupka dziewczyn, żywo o czymś dyskutująca. Za oknami powoli nadciągał jesienny zmierzch, ale w środku było ciepło i przytulnie. Głos Vadera zawodził chrapliwie z głośników, gitarowe riffy elektryzowały skórę.

– Nie pękaj Gibson, strzelimy jeszcze po parę piwek. Pokręcimy się tro-

Słowo od jury



Wiktor Żwikiewicz

Na początku jest zawsze jakiś BIG BANG. Kiedy redaktor naczelny Świata Gier Komputerowych wpadł na pomysł Wielkiego Konkursu na teksty inspirowane grami komputerowymi, nie spodziewał się pewnie, że właśnie uruchamia kolejny. Liczba kilkuset opowiadań i powieści, jakie drogą internetową, tudzież bardziej archaicznym sposobem komunikacji, dotarły do redakcji ŚGK, zdecydowanie przerosła naszą, i tak wybujałą, wyobraźnię.

Do analizy Waszych dokonań trzeba było zaangażować praktycznie całą redakcję, chociaż przywilej werdyktu należał do trzyosobowego jury, w składzie:

– redaktor naczelny Piotr Pieńkowski,

– sekretarz redakcji Michał J. Adamczak,

– wolny strzelec Wiktor Żwikiewicz, jako przewodniczący Sądu Ostatecznego.

Kilka nieprzespanych nocy i zajadłych sporów pozwoliło nam wyklarować listę zwycięzców opublikowaną na sąsiednich stronach.

Jako przewodniczący jury spróbuję uściślić – dość oczywiste zresztą – kryteria, jakie kierowały nami z pełną bezwzględnością.

Po pierwsze – język. Jeżeli już zabieramy się do pisania, to powinniśmy pamiętać, że stajemy się niewolnikami, a przynajmniej Uniżonymi Sługami SŁOWA. Pod tym względem nagrodzone opowiadania Michała Cetnarowskiego, Marcina Kozińskiego, Szymona Dudy i Nataniela Borzestowskiego są wręcz perfekcyjne.

Po drugie – pomysł. Są opowiadania, może nie doskonałe, ale coś w nich tkwi – jak w „Historii pewnego szturmowca" Przemysława Esika. Bardzo dużo tekstów, i to szczególnie długich, polegało jednak na tym: „idziemy, dobywamy mieczy, sieczemy, idziemy dalej" i w wersji nowoczesnej: „idziemy, ładujemy kałacha, prujemy serią, idziemy dalej, chociaż nas trochę mniej". Całe szczęście, że znalazł się tu Maciek Józefowicz, który w „Żołnierskim losie" zrobił świetną parodię tego procederu.

Po trzecie – akcja. Dobra literatura ma to do siebie, że – chce się ją czytać. Jeżeli mamy pomysł na akcję, to piszemy jak Mateusz Roczon w „Błękitnym Krzyżu Honoru", jeżeli wolimy brak akcji, to przynajmniej zachowajmy proporcje – niech rzecz będzie krótka i zwięzła, jak to spróbował zrobić Arkadiusz Grzeszczak w maleńkiej wizji zatytułowanej „Cube".

Po czwarte – dobry smak. Pod tym względem nie było żadnego problemu. Aż wierzyć się nie chce, że na kilkaset tekstów nie trafił się ani

chę, może przyjdzie Anka. ANKA, frajerze! No co ty, to ciebie wypłaszczyło, czy tego twojego grata?

– No, no, tylko nie grata – burknął Gibson urażony. – czy ty wiesz, jakie on ma...

– Dobra, dobra, nie truj dupy. Jutro skoczymy do Rafała. Weźmiesz twardziela, może coś wykombinuje. A dzisiaj co – chłopak skinął znacząco głową w stronę baru. – Po piwku?

Gibson tylko się uśmiechnął. Towarzysz raźno wstał, podszedł do barmana. Zmienił się kawałek, chłopaki z kapeli ostrzej uderzyli w struny.

– Dzięki, Belmondo – szklanki z chłodnym, spienionym piwem wylądowały na stole. – Następną stawiam ja – Gibson i Belmondo wyszczerzyli się razem.

– Ale swoją drogą, to dziwne – zaczął Gibson, po tym, jak pociągnął spory, tęgi łyk trunku. Kantem dłoni otarł piwną pianę. – Mówię ci: gram sobie w „Duke'a", ot, tak – pykanka. Wiesz, ta misja z... – Belmondo podniósł głowę znad szklanki, ponaglił go ruchem dłoni. – No i wiesz, walę, siekam, demolka, rozpierducha aż miło. Maszynka hula jak na spidzie, animacja jak żywa. I nagle – stary! – stanęło. Stoję, pruje do mnie jakiś koleżka zza rogu, ja w bok, żeby go zdjąć w biegu – i nic. Co tam nic. Matriks, stary. Ja w bok, a on stoi. Ale ten skubaniec, ten co to go miał na muszce – pruje. Strzela do mnie – no, do niego – i widzę jak trafia! To mnie szlag – jak już się zawiesza to, cholera, niech się zawiesza do końca! No nic, coś tam wciskam w klawiaturze, szoruję mycha – ale nic. Tamten strzela, ja stoję. Przy tym nic innego na ekranie – więc nie wiem: zabiera mi życie, czy nie. Stary, i tu słuchaj – Gibson łyknął szybko piwa, trochę kropel rozchybotanej cieczy ściekło po szkle na podstawkę. – Nagle przestał strzelać, ja już trochę uspokojony – ale do tego ostro skołowany – już zaczynam coś majstrować, daję reset. I wtedy, stary... No nie wiem co się stało. On, ja, no wiesz – bohater, Duke znaczy – więc on jakby się trochę... odwrócił?

– I co? – Belmondo bardziej niż na początku wciągnął się w opowieść.

– No jak to co – system padł. Padł, kurde! Wypłaszczyło go zupełnie. Czarny ekran. Wyłączanie, włączanie komputera, resety, inne pierdoły – na nic. Czarny ekran, i tyle.

– Ale się odwrócił?

– Odwrócił i odwrócił. No nie wiem, może. Ale komputer...

– Co ty mi o komputerze. Jak on mógł – się odwrócić?!

– Nie wiem – Gibson rozłożył ręce. – Może się mi tylko wydawało?

– Taa...

Chłopaki w zamyśleniu zamoczyli usta w piwie.

– O, Gibson, Wiolka z dziewczynami! – Belmondo błyskawicznie odłożył szklankę. Stuknęło głośno, dziewczyny popatrzyły w ich kierunku. – idą tu, stary. Tak, tak, Anka też jest. – chłopak niezauważalnie nachylił się nad towarzyszem, dodał szeptem – Tylko cię błagam, wyluzuj. Odpuść sobie i nie gadaj dzisiaj o systemach, RAMach, kartach graficznych i gierkach – nie tak jak ostatnim razem, dobra? Stary, Anka tu jest! Bądź człowiekiem.

Dziewczyny podeszły do stolika, za oknem jasnym światłem zapłonęły latarnie.

* * *

– Zbieraj się, zbieraj się, Mała! – Książę nerwowo potrząsał ramię śpiącej dziewczyny. – Skarbie, nie ma czasu!

– Co... Co tu... Co się tu dzieje? – przetarła zaspane oczy, nic nie rozumiejąc.

Książę odrzucił zasłaniający ją koc (jej nagie ciało, kasztanowe włosy), przyklęknął przy łóżku. Był cały rozdygotany, pobudzony.

– Skarbie, pamiętasz o czym mówiliśmy... o czym mówiłaś?

– Nie lubisz poniedziałków.

– Co? Nie, cholera, nie to – uśmiechnął się nerwowo, przeczesał spoconą dłonią włosy. – Nie, o tym... no, o Manhattanie. Pamiętasz co mówiłaś o Manhattanie?

Oczy dziewczyny zrobiły się jeszcze większe, przez odsłonięte, otworzone okno wpływał poblask miasta i chłód nocy. Było cicho, pierwszy raz tu, w mieście, naprawdę cicho. Jakby wszystko spało. Jakby...

– Pamiętasz?

Skinęła głową.

– Czy ty... Czy ty chcesz?... Mogę cię tam zabrać – wypowiedział to cicho, bardzo cicho. Spuścił oczy. Po raz pierwszy od bardzo dawna ściągnął czarne jak noc bez snów okulary.

– Mahnattan? Ty mówisz o Manhattanie?! – dziewczyna się poderwała na kolana. Niepewnie, ale radośnie już klasnęła w ręce.

Kiwnął bez słowa głową.

– Tak, na Manhattan.

– A telefony, a G.R.A., korporacja, system? Sam mówiłeś...

– Tak, wiem o tym – przypomniał sobie strach i wściekłość, resztki ciała i krew na ścianie. Jak kukła, jak jakiś manekin.

Przypomniał sobie błyski broni, kule drące jego (a może przeciwnika?) ciało – nie ciało. Przypomniał sobie pulsowanie pod czaszką, łomot tysięcy ton, wodospadu wodospadów, dartej stali i pękającej w huku ognia i drżeniu ziemi, przypomniał sobie siłę.

Siłę!

– Ale teraz mogę cię przed nimi obronić. Mogę to zrobić, i zrobię – nogi dziewczyny, urwane nogi dziewczyny.

Mogę cię obronić przed samym sobą.

– I co, Mała, chcesz tam jeszcze iść? Ze mną?

Ujęła delikatnie jego podbródek, ciężki, toporny. Obróciła głowę twarzą do siebie, popatrzyła mu w oczy.

Głębia.

Brązowa, bezdenna głębia jej oczu, wokół blask księżyca, ale tu tylko głębia, ciemna, bezdenna, chłodna głębia jej oczu. Bezdenna.

Zamknął powieki. Tonął.

Pocałowała go.

– Tak.

– Koch... Koch... Koch... Koch...

[loading. please wait.]

...am cię, Mała.

Dziewczyna szybko wstała, włożyła coś na siebie, do dużej, czarnej torby zaczęła wrzucać najpotrzeniejsze rzeczy. Mężczyzna też sprawnie krzątał się po pomieszczeniach.

– Mała, i wiesz co – nie mów już do mnie „Książę". To idiotyczne. Czy ja wyglądam jak książę?

– To jak mam na ciebie mówić? – odparła ze śmiechem.

– Czy ja wiem, może Neo?

– Neo? Czemu... A zresztą, co tam.

– Eva.

– Proszę?

– Ty będziesz nazywała się Eva.

Podeszła do niego, przerywając na chwilę pakowanie.

– Ładnie... Neo.

Głębia. Tonął. Chyba nigdy tego jej nie powiedział.

– Kocham cię, Mała. Kocham cię, Evo.

Skończyli pakowanie. Za oknem coś dziwnie trzasnęło, z dołu, z ulicy doleciały do nich niespotykane dźwięki. Jakby wyładowanie atmosferyczne?

– Co to? – Eva się przestraszyła.

– A kto by tam wiedział. I co – wszystko wzięłaś?

– Nie, ale to nieważne. Tylko ty i ja, Neo. Tylko ty i ja.

Popatrzył ostatni raz na pokój, bez żalu.

– To co? Teraz na Mahnattan? – powiedział.

– Tak, na Manhattan. Zawsze tam.

Ścisnęli sobie mocno dłonie, na dworze znowu zatrzeszczała elektryczność, jakby pękała w szwach elektroniczna pajęczyna.

Zgasili światło, zamknęli drzwi.

Wyszli na dwór.

[Game Over] ❐

jeden(!) głupio–chamski. A podobno typowe dla gier komputerowych jatki źle wpływają na kształtowanie osobowości naszej młodzieży. Coś tu nie gra. Opowiadanie Piotra Wilczyńskiego „Bitwa o Świątynię Zakarum" – jedno z serii bazującej na grze „Diablo" – dobitnie świadczy o tym, że diablologizm nie tłamsi inteligencji ani dobrego smaku.

Po piąte – eksperyment. Nieoczekiwanie mało tego było, może autorzy są jeszcze w wieku, kiedy nie skończyli eksperymentów z samym sobą. Ale i tu trafiło się nawet parę wierszy, a poemat Dawida Domagalskiego „Kroniki Etherii" jest tak rewelacyjnie skomponowany i napisany, że niejaki ManJAk i Vicor przez parę browarów głowili się ciężko, czy to bardziej grecki czy starobabiloński epos.

Po szóste – talent. Tu byliśmy bezlitośni. Czasami tylko żal duszę ściskał, kiedy ewidentny talent nie napisał naprawdę dobrego opowiadania. Można by tu wymienić przynajmniej kilkunastu autorów, po których nie został ślad w werdykcie, ale na przykład Damiana Kopecia, Tomasza Wilczka i Stacha „grotesque" Mitko stać na dużo–dużo więcej.

Po siódme i ostatnie – płeć. Tego przywileju pod uwagę nie braliśmy, ale szczęśliwie przynajmniej dwie dziewczyny wybroniły się same. Justyna Noniewicz dzięki intrygującej Larze Craft w „Niezapomnianym PrzeŻyciu" i Małgorzata Redo w brawurowym „Pamiętniku bogatego chłopca, czyli – jak to pizza odmieniła moje życie".

Ogólnie rzecz biorąc – poziom konkursu był rewelacyjny, o czym przekonacie się, kiedy kolejne opowiadania będą drukowane na łamach Świata Gier Komputerowych oraz na CD–ku.

Zakończę rachunek sumienia anegdotką na temat opowiadania drukowanego powyżej:

Najpierw wpadło w ręce ManJAka. Ten dał „Manhattan Project" Vicorovi. Kiedy już obydwaj byli po lekturze – spojrzeli sobie w oczy i stwierdzili zgodnie: „Cholera, też byłbym dumny, gdybym to napisał". ❐

TR

PLANETA MAŁP

Wpisz jako swoje nazwisko:
apesaremyfriends – nieśmiertelność
great ape – nieśmiertelność dla małp
aliensdock – małpa zmienia się w aliena
buggers store – tryb matrix
!heleluya! – szalone małpy
fastdunk – biegasz szybciej

ZANZARAH THE HIDDEN PORTAL

Uruchom grę z dodatkowym parametrem – console. Wówczas podczas gry wciśnij [F11], aby przywołać konsolę i wpisz:
duel victory – Twoja wróżka wygrywa aktualną bitwę
item [nazwa] xx – dodanie przedmiotu, gdzie **xx** to zakres 1-73
wizform xx – dadanie wróżki, gdzie **xx** to ich liczba z zakresu 1-76
spell xx – dadanie zaklęcia, gdzie **xx** to liczba z zakresu 1-119
play video xxxx – przywołuje film o podanym numerze (ich lista znajduje się w katalogu resources/videos), np. play video _v006.bik

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

nwcAmbrosia – bezpłatne materiały
nwcGoSolo – automatyczna gra bez Twojego udziału
nwcAres – wygrywasz bitwę
nwcAchilles – przegrywasz bitwę
nwcExcalibur – pierścień większej negacji
nwcNibelungenlied – miecz dobra
nwcLancelot – więcej championów
nwcStMichael – więcej aniołów
nwcMerlin – więcej magów
nwcCronus – więcej tytanów
nwcBlahBlah – więcej wampirów
nwcHades – więcej diabłów
nwcUnderTheBridge – więcej trolów
nwcKingMinos – więcej minotaurów
nwcXanthus – więcej koszmarów
nwcFafnir – więcej czarnych smoków
nwcDoYouSmellBrownies – więcej duchów
nwcFenrir – więcej wilków
nwcFixMyShoes – więcej elfów
nwcRa – więcej feniksów
nwcValkyries – więcej ogrów magików
nwcGrendel – więcej behemotów
nwcPoseidon – więcej potworów morskich
nnwcAthena – dodaje umiejętności
nwcThoth – zwiększa poziom
nwcRagnarok – przegrywasz scenariusz
nwcHermes – nielimitowany ruch
nwcSacrificeToTheGods – ustawia szczęście na maksymalnym poziomie
nwcSphinx – odkrywa mapę
nwcImAGod – dostęp do „cheat menu"
nwcPan – ustawia morale na maksymalnym poziomie
nwcCityOfTroy – wygrywasz scenariusz
nwcOldMan – stary Jack
nwcCityOfTroy – buduje wszystkie budynki w wybranym mieście
nwcIsis – uczy zaklęć

DRUUNA MORBUS GRAVIS

Udaj się do konsoli znajdującej się po lewej stronie. Tam wpisz **CHEATON**, by uaktywnić możliwość wpisywania kolejnych kodów. Litery wybiera się za pomocą kursorów, a akceptuje klawiszem OK.
Lista dostępnych oszustw:
APx – zmiana poziomu, gdzie **x** to liczba z zakresu 0-9
A500K. – przejście poziomów AP0-AP9
ABRHAM21 – dostępne wszystkie mapy
DRUUNA1 – panna nago
DRUUNA2 – panna w bieliźnie
DRUUNA3 – panna jako Lara Croft
DRUUNA4 – panna jako Wonder Woman
DRUUNA5 – panna jako Spider-Man
LUCEOK – podświetla ciemne potwory
MEMOK – dostęp do wszystkich wspomnień
OGGOK – dostęp do wszystkich przedmiotów

HISTORIA PEWNEGO PRZEKRĘTU – WG TRIBES

Powiedzmy sobie szczerze, są w naszej wirtualnej rzeczywistości gier przekręty głupie, naruszające harmonię nierzeczywistego świata, psujące grę, ale też są takie, które wręcz pchają „cywilizacyjny" postęp.

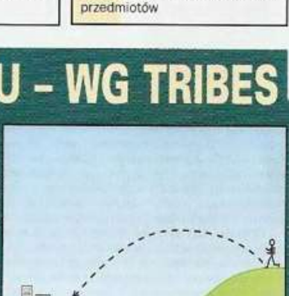
Z góry ustalmy: na typowe cheatowanie spuszczamy wodę i dyskretnie dociskamy sedes. Moje osobiste doświadczenia jako cheatowca z *Diablo*, kiedy do obrzydzenia hasałem po battlenecie w glorii pełnej nietykalności, pozwalają mi twierdzić, że ten proceder radość daje krótką i do tego mocno fałszywą.

Żeby nie być gołosłownym w „pchaniu cywilizacyjnych postępów" – zostawię na moment w kaburach giwery *Falloutów* i dam do ostrzenia ukochane miecze RPG-ów – opowiem za to historyjkę z *Tribesa*, graczom na miarę Yavora pewnie znaną, ale i tak wartą zapisania dla potomnych.

A więc, jak w każdej wiarygodnej historii: Na początku była seria gier z rodziny *Tribes*.

Kiedy firma borykała się z kolejnym tworem o nazwie *Tribes 1*, dobrym obyczajem puściła wersję beta między wiernych poddanych. I oczywiście trafił się gdzieś szewc Dratewka, który w programie wyczaił ewidentnego baga.

Tu z konieczności poglądowej posłużmy się rysunkiem naskalnym – na pozycji wyjściowej mamy zawodnika z naładowanym energy packiem, który pozwoli mu przefrunąć na sąsiednie wzgórze. Kiepski to będzie niedolot, jeśli przeciwnik jest poza zasięgiem i trzeba do niego per pedes, bo energia zdechła i nie polecisz dalej:



IKI

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Podczas gry wciśnij klawisz tyldy [~], by przywołać konsolę i wpisz poniższe kody:

god 1 – nieśmiertelność
giveall – dodaje całą dostępną broń
infammo – nieograniczona amunicja
invisible 1 – jesteś niewidzialny

BEACH HEAD 2002

W katalogu z grą jest 60 plików (od Level_00 do Level_60). Każdy plik odpowiada danemu poziomowi. Wybierz misję, w której chcesz sobie ułatwić grę i otwórz plik edytorem tekstu (np. Notatnik.exe). Wówczas możesz zmienić poniższe dane na dowolne (np. Ammo – ilość amunicji; Aggression – poziom agresji przeciwnika).

Przykład:

//Bullets, Projectiles, Missiles
Ammo 250 15 15
Time 120
//Tank, Jet, HelicopterGun, HelicopterRocket (range:1-9)
Aggression 6 6 6 6

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

nwcAmbrosia – bezpłatne materiały
nwcGoSolo – automatyczna gra bez Twojego udziału
nwcAres – wygrywasz bitwę
nwcAchilles – przegrywasz bitwę
nwcExcalibur – pierścień większej negacji
nwcNibelungenlied – miecz dobra
nwcLancelot – więcej championów
nwcStMichael – więcej aniołów
nwcMerlin – więcej magów
nwcCronus – więcej tytanów
nwcBlahBlah – więcej wampirów
nwcHades – więcej diabłów
nwcUnderTheBridge – więcej trolów
nwcKingMinos – więcej minotaurów
nwcXanthus – więcej koszmarów
nwcFafnir – więcej czarnych smoków
nwcDoYouSmellBrownies – więcej duchów
nwcFenrir – więcej wilków
nwcFixMyShoes – więcej elfów
nwcRa – więcej feniksów
nwcValkyries – więcej ogrów magików
nwcGrendel – więcej behemotów
nwcPoseidon – więcej potworów morskich
nnwcAthena – dodaje umiejętności
nwcThoth – zwiększa poziom
nwcRagnarok – przegrywasz scenariusz
nwcHermes – nielimitowany ruch
nwcSacrificeToTheGods – ustawia szczęście na maksymalnym poziomie
nwcSphinx – odkrywa mapę
nwcImAGod – dostęp do „cheat menu"
nwcPan – ustawia morale na maksymalnym poziomie
nwcCityOfTroy – wygrywasz scenariusz
nwcOldMan – stary Jack
nwcCityOfTroy – buduje wszystkie budynki w wybranym mieście
nwcIsis – uczy zaklęć

ATROX

Podczas gry naciśnij tyldę [~], by przywołać konsolę. Wówczas wpisz dowolny kod z listy poniżej i zatwierdź go klawiszem [ENTER].

Lista kodów:

capture the hill – wygrana
whats the hurry up – szybkie budowanie
cool atrox – niewidzialne jednostki
curse the enemy – niszczysz wszystkie jednostki wroga znajdujące się na planszy
destroy the enemy – niszczysz bazę wroga
destroy my town – niszczysz swoją bazę
slaughter jack – giną wszystkie jednostki znajdujące się na planszy
something special for you – upgrade jednostek i budynków
atrox power up <#Muon> <#Quark> – dodanie wybranego surowca w ilości **#**
show fps – pokazuje ilość klatek na sekundę
CL Ver – pokazuje wersję gry

TSUNAMI 2265

W głównym menu naciśnij [SHIFT] i trzymając go wpisz **MENSAAAA**. Jeśli wykonasz to poprawnie, powinieneś usłyszeć „that's what I need". Wówczas możesz skorzystać z następujących ułatwień:

[G] – nieśmiertelność
lewy [SHIFT] + lewy [CONTROL] + [A] – następny lewy poziom
lewy [SHIFT] + lewy [CONTROL] + [R] – ponowne uruchomienie poziomu
lewy [SHIFT] + lewy [CONTROL] + [C] – mimo niepomyślnie ukończonej misji, grasz dalej

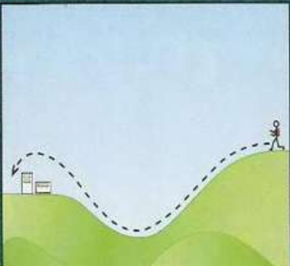
Gra Neonem

Wejdź w „charakters menu" w profil Neona i wpisz **ZIOCLETO**. Podczas gry, gdy dojdziesz do misji z Neonem będziesz mógł grać jego szkieletem.

Tak było w *Tribes 1* i tak miało być, po bożemu, dalej.

Ale nasz szewc Dratewka, któremu innowacyjność odbiła nad miarę, wykombinował to tak; zamiast strugać bociana – całą energię ładujemy w nabranie pędu w przyuważonym „siodle" między wzgórzami. Przy wyjściu z tego ślizgu energia wystrzeli nas w niebo i mamy w zapasie szmat ziemi do wylądowania:

Bug paskudny i firma postanowiła skrzętnie amputować to z programu. Tymczasem przekręt przypadł do gustu graczom i pewnie trafił do serca programistów, gdyż został w końcu kluczowym sposobem poruszania w *Tribes 1* i *2*. Dlaczego? Po prostu – był logiczny i doskonale wpisywał się w „fizykę" świata gry.



Dzisiaj wszyscy gracze stosują tę taktykę, niewielu pewnie wie, że za każdym wynalazkiem stoi zwykle jakiś przekręt.

Puenta? Z ubolewaniem muszę przyznać, że w shooterach myślenie też popłaca. Z drugiej strony; przecież tylu mięśniaków chwalebnie przeszło do Historii, od Herkulesa poczynając na... Gołocie kończąc.

z poważaniem dla Historii
Vicor

RAPORT SPECJALNY

Przed wejściem do głównej hali ECTS.

OSTATNI ZJAZD LONDYŃSKIE

29 sierpnia – 31 sierpnia 2002

Wokół londyńskich targów ECTS od lat tworzyła się cośkolwiek dziwaczna atmosfera. Z jednej strony bywalcy narzekali na coraz słabszy poziom wystaw, coraz uboższą ofertę, niektórzy z potentatów (vide EA) traktowali te targi w kategoriach drugorzędności, organizując równolegle swoje własne, niezależne prezentacje. Niektórzy sceptycy już ładnych kilka lat temu przepowiadali rychły kres ECTS-ów. Z drugiej strony jednak, co roku impreza odradzała się niczym Feniks z popiołów i odbywała się bez większych przeszkód.

baRTeS

Aby rozstrzygnąć kwestię, czy londyńskie targi rzeczywiście staczają się po równi pochyłej czy też nie, potrzeba by było użyć jakiejś skali porównawczej. Ja takowej nie posiadam, gdyż była to moja pierwsza wizyta na ECTS, co nie zmienia faktu, że „krytyczne oko" nawet nowicjuszowi pozwoliło wychwycić zarówno wady, jak i zalety tegorocznych targów. Ogólnie rzecz biorąc, ECTS 2002 to przede wszystkim zacięta rywalizacja między potentatami sprzętowymi (o czym szerzej piszę w ramce obok), lekka nonszalancja największych wydawców gier komputerowych, że wspomnę w tym miejscu o Infogrames oraz EA, a także ambitna walka mniejszych wydawców o należne im miejsce na rynku. Wśród tych ostatnich wyróżniła się rosyjska firma 1C Company i francuska Arxel Tribe.

Potęgi i ich podejście

Tuż po wejściu do hali przy Earl's Court oczom moim ukazał się znamienny widok, czyli przygotowane z rozmachem stoisko Nvidii. Kilkanaście stanowisk z komputerami, na nich zainstalowane najświeższe tytuły, głośna oprawa dźwiękowa i krzątające sie hostessy miały zachęcić przyszłych nabywców do zakupu kart GeForce. Jak się później okazało, podobną hojnością i rozmachem wykazali się przedstawiciele ATI. Tak więc nie tylko w samej jakości kart obie te firmy osiągają zbliżone wyniki – marketing także stoi na równie wysokim poziomie.

Dość jednak o sprawach pobocznych, skupmy się na meritum sprawy, czyli grach zaoferowanych graczom na ECTS. Zacznijmy może od negatywów. Najbardziej rozzłościłem się prezentacją w wykonaniu Infogrames: niby stoisko zorganizowane w sposób bardzo oryginalny, na wzór kinowego multipleksu, nadto nad wejściem wisiał napis zapowiadający m.in. *Unreala 2, Spidermana, UT 2003* oraz *Terminatora*, a tymczasem w środku okazało się, że uraczono nas jedynie... trailerami do tychże gier! Jedyną nową rzeczą, jaką się tutaj dowiedziałem, to że intro (a może któraś z cut-scenek?) w „Terminatorze" wygląda jakby żywcem wyjęto ją z pierwszych scen filmu. To, w połączeniu z trailerami do dwóch nowych części „Matrixa", to chyba jednak mimo wszystko stanowczo za mało.

Stanowisko EA w ogóle sobie odpuściłem, gdyż po pierwsze nie prezentowano tam nic nowego od czasów mojej ostatniej wizyty w EA w lipcu. Prawda jest też taka, że EA zorganizowała własną imprezę dzień przed rozpoczęciem targów (prezentowano tam, między innymi, *Earth And Beyond*, której opis znajdziesz w Arenie Online). Jeśli chodzi o kolejnego potentata, czyli Ubi Soft, to na wyróżnienie wśród gier przez tę firmę pokazanych zasługują chyba jedynie: *Rainbow Six: Raven Shield* (wywiad do niej przedsta-

Imponujące stanowisko Nvidii znajdowało się tuż przy wejściu do hali.

NOWA GRA NA KOMÓRKĘ

Podczas targów ogłoszono, że firma IN-FUSIO wchodzi na rynek telefonów komórkowych z nową grą. Będzie to pierwsza w historii gier komórkowych kolorowa gra 3D o nazwie Mission 3D. W niej gracz wcieli się w postać tajnego agenta toczącego boje z szalonym naukowcem i jego robotami. Grę będzie można stopniowo rozszerzać – ściągnięcie dodatkowych poziomów nastąpi po wysłaniu specjalnego SMSa. Gra rozgrywana jest z perspektywy pierwszej osoby.

Pokaz PlayStation Experience przyciągnął tłumy chętnych.

W LONDYNIE?

TARGI ECTS 2002

Perimeter – rosyjski, futurystyczny RTS.

The Gladiators firmy Arxel Tribe.

wiamy w wieściach) oraz *Tom Clancy's Splinter Cell* – główna laureatka ECTS, której szerszy opis umieściłem w osobnym tekście. Zamykając rozdział potentatów nadmienię jedynie, że EIDOS nęcił takimi tytułami, jak: *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, drugą częścią *Hitmana*, strategią *Praetorians*, *Beach Life* czy też rodzimym erteesem *Frontline Attack: War over Europe* (dwa ostatnie tytuły recenzujemy zresztą w tym numerze). Niejako na deser zostawiłem sobie Championship Managera 4, który zostanie oparty na zupełnie nowym silniku graficznym. Przy produkcji tego tytułu pomocą służy dawna gwiazda Liverpool oraz reprezentacji Irlandii, Ray Houghton, a do skautingu zatrudniono całą armię fachowców, by jeszcze bardziej zbliżyć wirtualne statystyki do prawdziwych umiejętności graczy. W grze znajdziesz ponad 40 lig i 200 tysięcy zawodników.

Ambicja pozostałych

Zanim przejdę do omówienia innych propozycji obecnych na targach ECTS, wspomnę jeszcze o najhuczniejszej i największej imprezie w hali przy Earl's Court. Chodzi mianowicie o PlayStation Experience – imprezę obejmującą pokaz możliwości drugiej generacji PlayStation. Przed wejściem do osobnej sali przeznaczonej na pokaz gromadziły się tłumy ludzi, dziennikarze musieli się wpisywać na specjalną listę, a zwykli widzowie płacić grube pieniądze (z tego co słyszałem, była to kwota 25 funtów). Wielka kolejka „u konsolwego raju bram" nieco mnie odstraszała, ale dzielnie odstałem swoje w nadziei, że po raz pierwszy zobaczę na żywo trzecią część *Colina McRae Rally*. Jak się można było domyślić, stanowisko Codemasters należało do bardziej okazałych, a do samych konsol niezmiernie trudno było się dopchać. W końcu moja cierpliwość została wynagrodzona i... no cóż, posmakowałem starego dobrego *Colina* w zupełnie nowym, prześlicznym opakowaniu. I tylko pozostaje żałować, że premiera tej gry na PC planowana jest dopiero gdzieś w okolicy Bożego Narodzenia, podczas gdy na PS 2 pojawi się ona już 25 października. I jak tu nie złościć się na los „blaszakowca"?

Wróćmy jednak do oferty na PC. Zacznijmy może od największej niespodzianki in plus, czyli oferty Rosjan z 1C Company. Poza znaną już nam grą *Jazz and Faust*, zaprezentowali oni futurystycznego erteesa o nazwie *Perimeter* opartego na terraformingu, rolpleja *Sphere* oraz sympatyczne wyścigi samochodów na baterie pt. *R.C. Cars*. Jednak najciekawsze tytuły w ofercie 1C to *Borderzone* oraz *Mechminds* – przedstawiłem je bliżej na sąsiednich stronach.

Kolejną firmą potrafiącą zainteresować swoją ofertą wielu widzów była kompania *Arxel Tribe*. Francuzi przedstawili *Ring 2*, *Gladiators*, rolpleja *Mistmare* oraz grę akcji zatytułowaną *Hannibal*, w której wcielisz się w rolę agentki Clarice Sterling i stoczysz bój z samym Hannibalem Lecterem. Pogoń za groźnym, charyzmatycznym przestępcą rzuci Cię w różne strony świata, od gangsterskich ulic USA, po Włochy. W *Hannibalu* istotną rolę odgrywać będzie czynnik „zdenerwowania" – gdy Clarice będzie pod wpływem zbyt dużego stresu, zmieni się jej percepcja; będzie inaczej słyszeć dźwięki i postrzegać otoczenie.

Na zakończenie pragnąłbym jeszcze zwrócić uwagę na symulację potyczek kosmicznych pod tytułem *Drift* oraz strzelaninę FPP *Devastation* opartą na silniku Unreala nowej generacji. Znajdziesz w niej 20 misji dla pojedynczego gracza oraz 12 map wieloosobowych. Na targach nie zabrakło akcentów polskich: poza wspomnianą już grą *Frontline attack*, mogliśmy obejrzeć ofertę Techlandu oraz Cenegi, która, między innymi, reklamowała swojego rolpleja *Another War*.

Reasumując, wypada podkreślić, że oferta targów nie była może przebogata, na co szczególny wpływ miała absencja niektórych potentatów. Z drugiej strony, kilka mniej dotąd znanych firm zwróciło wreszcie na siebie uwagę i okazało się, że mają one sporo do zaoferowania. ❑

LAUREACI ECTS:

W piątek 30 sierpnia ogłoszono wyniki plebiscytów na najlepsze gry i sprzęt roku oraz najlepsze gry obecne na targach ECTS.

1. Głosowanie zwiedzających na tytuły i sprzęt roku odbyło się przez Internet. Łącznie oddano ponad 750 głosów.

➤ Najlepsza konsola roku
– PlayStation 2

➤ Najlepszy hardware do PC
– Gainward Geforce 4 „Powerpack" Ultra/750 XP Golden Sample

➤ Najlepsza gra roku na konsolę
– GTA 3

➤ Najlepsza gra roku na PC
– Medal of Honor: Allied Assault

➤ Wydawca roku – Electronic Arts

2. „The Game of the Show Awards" – jury składało się z grupy wybranych dziennikarzy

➤ Najlepsza gra ECTS (ogólnie)
– Splinter Cell

➤ Najlepsza gra na PC – Breed

➤ Najlepsza gra na stacjonarne konsole – Pro Evolution Soccer 2

➤ Najlepsza gra na konsole ręczne – Super Monkey Ball

➤ Najlepsza gra wieloosobowa
– Korean Multiplayer Ping Pong

POJEDYNKI GIGANTÓW

Jedną z cech tegorocznych targów ECTS była widoczna gołym okiem twarda walka między potentatami hardware'owymi i sprzętowymi. Z jednej strony mieliśmy porównanie pokazu możliwości Intela i AMD (biorąc jako kryterium ilość ludzi gromadzących się przy stoiskach, to potyczkę tę wygrał Intel), a równocześnie tak samo zaciekle konkurowały ze sobą firmy ATI oraz Nvidia.

Jedna z broszur oferowanych przez ATI porównuje możliwości najsilniejszych kart rywalizujących firm. Rzecz jasna, należy wziąć minimalną poprawkę na podane wyniki (zapewne broszura Nvidii posiadałaby odrobinę inne dane). Testy przeprowadzono przy pomocy 3D Mark 2001.

Sprzęt:
Pentium 4, 2.53 GHz, Northwood PC800, 128 MB RAM DDR, Windows XP Pro

Ustawienie monitora:
1600x1200, paleta kolorów – 32 bity

Wybrane Wyniki:

	ATI RADEON 9700	NVIDIA GEFORCE 4 TI 4600
Bez AA	9516	7476
2X AA	6613	4263
4X AA	4369	2190

Nowości na

BANDITS – PHOENIX RISING

Producent: Grin
Gatunek: zręcznościowa

Bandits to oferta skierowana do miłośników wartkiej akcji, postnuklearnego świata i czasów bezprawia. Jeśli zatem swego czasu z zapartym tchem oglądałeś trzy części Mad Maxa, to w świecie **Bandits – Phoenix** Rising poczujesz się jak w domu. Jest to typowa zręcznościówka widziana z perspektywy trzeciej osoby, w której zasiądziesz za sterami futurystycznych pojazdów, opancerzonych i uzbrojonych w mocne działka. Rozgrywka toczyć się będzie między konkurencyjnymi klanami wykolejeńców, walczących o resztki bogactw naturalnych Ziemi, a wszystko w pustynnej scenerii globu zniszczonego przez wieloletnie wojny nuklearne. Gracz, jako Fennec i Rewdalf (to członkowie klanu Wolfpack), znajdzie się w samym epicentrum batalii na śmierć i życie.

Gra zawierać będzie dwadzieścia dwie misje w trybie singleplayer oraz dziewięć odrębnych map do rozgrywki sieciowej, w której uczestniczyć może do ośmiu graczy. **Bandits** powinna zadowolić poziomem fizyki jazdy. Pojazdy z kolei wyposażone będą w działka, wyrzutnie rakiet, miotacze min, karabiny snajperskie itd.

BORDERZONE

Producent: Saturn Plus
Gatunek: role-playing

Cóż takiego może czekać nas w roku Pańskim 9000? Jeśli intryguje Cię postawione tu pytanie, to już na początku przyszłego roku otrzymasz na nie odpowiedź dzięki grze **Borderzone**, w której wcielisz się w postać Olafa, jednego z niewielu przedstawicieli naszej rasy na planecie Terra.

Akcja rozpoczyna się w Tarii, północnej prowincji Kammiru, a Olaf rusza na spotkanie nieliniowej przygodzie pełnej pułapek, zwrotów akcji oraz questów. Mimo, iż zasadniczo masz do czynienia z rolplejem, to jednak jest to przedstawiciel coraz popularniejszej podkategorii RPG – gra nastawiona jest głównie na walkę zbrojną z napotkanymi potworami.

Główny bohater może być złodziejem, magiem lub żołnierzem, dołączy do niego nawet do dziewięciu postaci (w tym czwórką sterujesz osobiście, a pozostali to najemnicy). Rasy obecne w grze są podzielone na grupy, klasy i profesje, a każdy z wojowników może używać do pięciu różnych typów broni wybranych z ponad 80 dostępnych. Gra zapowiada się obiecująco, także pod względem graficznym – będziesz mieć do czynienia z mocnym silnikiem 3D.

MECHMINDS

Producent: SkyRiver Studios
Gatunek: zręcznościowa/roleplaying

Akcja gry **MechMinds** toczy się w świecie science-fiction, w którym zamieszkują tylko roboty. Roboty te właściwie nie pamiętają już swych twórców – ludzi – i rządzą się w tym świecie własnymi prawami. Gra łączy ze sobą wartką akcję i strzelaniny, z handlem oraz eksploracją rozległych terenów. Poruszać się będziesz dziwnymi, latającymi ślizgaczami, które wyglądają jak szybowce wyposażone w ciężką artylerię i karabiny maszynowe.

Zarówno pojazdy, jak i same roboty, zaistniały jako eksperyment wojskowy: ludzie stworzyli pojazdy, a celem robotów było ich testowanie i rozwój technologiczny. Na wielkim poligonie wojskowym życie toczy się już jednak własnym torem, a roboty pozostawione samopas łączą się w klany i wzajemnie usiłują się wyeliminować. Nad nimi jednak istnieją jeszcze dwie siły, będące w stanie kontrolować rozwój mechów. Jedna z sił to system o nazwie „Super" , a druga nazywa się „Observer". Możesz stanąć po jednej z tych dwóch stron i spróbować wpłynąć na rozwój cywilizacji mechów. Świat gry podzielony jest na strefy posiadające odrębne atrybuty i zasady; strefy te „zamieszkiwane" są przez różne typy mechów. Łącznie w grze znajdziesz 30 typów pojazdów, około 50 typów broni i wiele możliwości upgrade'u mecha. Przyszłość robotów spoczywa w Twoich rękach!

MISTMARE

Producent: Arxel Tribe
Gatunek: role-playing

Wyobraź sobie, że doktryna Kościoła Katolickiego ulega gwałtownej przemianie i to na wyraźne polecenie samego papieża. Wyobraź sobie, że mnisi i księża, miast jak przystało głosić Słowo Boże, studiują tajemnicze księgi traktujące o czarnej magii i tajemnych zaklęciach. Wreszcie wyobraź sobie, że sytuacja taka trwa prawie tysiąc lat, a nad większością terytorium Europy rozpościera się ogromna, zła „mgła" ciemności, czarnej magii i bezprawia.

Po takim wstępie, gracz zasiadający do **Mistmare**, gry role-playing opowiedzianej w trzech wymiarach i z perspektywy trzeciej osoby, ląduje w roku 1996, lecz środowisko tam spotkane w niczym nie przypomina współczesnych, bądź co bądź, czasów. W alternatywnym świecie już tylko nieliczne miasta zachowały światłość, natomiast reszta kontynentu pogrążona jest w mrocznej epoce przypominającej o wiele bardziej Średniowiecze niż wiek dwudziesty. W **Mistmare** wcielisz się w rolę odważnego mnicha-czarnoksiężnika, samotnie próbującego rozwiązać problemy współczesnej mu epoki.

Z ciekawostek obecnych w tej grze pragnąłbym wskazać na obecność trzech „sfer", które wpływają bezpośrednio na zachowanie postaci: jest to sfera ziemska, księżycowa oraz słoneczna. Każdy z bohaterów opowieści reaguje na owe sfery w indywidualny sposób. Gdy tylko uda nam się uzyskać dodatkowe informacje, to już niedługo postaramy się o tej grze szerzej napisać.

ECTS 2002

SHADE: WRATH OF ANGELS

Producent: Black Element
Gatunek: zręcznościowo-przygodowa

Twórcy gry **Shade** nie kryją, że ich główną inspiracją do stworzenia gry były takie tytuły, jak ***Alone in the Dark*** czy ***Resident Evil***. Będzie to zatem gra zręcznościowa z elementami przygodówki, naładowana tajemniczą atmosferą sennego, górskiego miasteczka, kryjącego w sobie straszliwe tajemnice. Wśród wszechobecnej atmosfery grozy i niebezpieczeństwa, główny bohater przede wszystkim będzie się starał przeżyć, ale przy okazji spróbuje odkryć sekrety miasteczka i rozwiązać czekające na niego zagadki. Ponadto będzie on musiał poradzić sobie z ciężkim brzemieniem bycia potępionym.

Podczas podróży przez około siedemdziesiąt lokacji (katakumby, krypty, sanktuaria i im podobne pomieszczenia), nie obędzie się bez przemieszczania się w czasie oraz częstych potyczek zbrojnych z użyciem realistycznych typów broni. **Shade: Wrath of Angels** opiera się na trójwymiarowym silniku graficznym, a efekty dźwiękowe mają tutaj służyć za najbardziej przejmujące narzędzie zastraszania gracza.

THREE KINGDOMS 2: CLASH OF DESTINY

Producent: DSI Interactive
Gatunek: strategiczna

Three Kingdoms II: Clash of Destiny przeniesie gracza w czasy starożytnych Chin, gdzie trzy klany walczyć będą o dominację nad terytorium wielkiego imperium. W trakcie rozgrywki wymieszają się tutaj elementy rodem ze Średniowiecza, świata fantasy i science-fiction. Napotkasz zatem legendarnych mnichów z klasztoru Shaolin, choć chwilę później możesz na swej drodze spotkać smoka albo bazyliszka, a w następnej minucie cyborga i robota.

Gra przedstawiona jest w rzucie izometrycznym dwuwymiarowym, podczas gdy postacie mają być już trójwymiarowe. **Three Kingdoms 2** będzie grą strategiczną z rozbudowanym elementem rpg, w trzech unikatowych rejonach świata znajdzie się przeszło pięćdziesiąt typów jednostek, a sama rozgrywka koncentrować się będzie wokół poczynań dwunastu głównych herosów. Nie zabraknie trybu wieloosobowego, obsługującego do ośmiu graczy. Najciekawszą z dostępnych opcji ma być Hero Deathmatch. Na razie nie wiadomo, czy gra ukaże się w Europie – twórcy poszukują lokalnego wydawcy.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Producent: Ubi Soft
Gatunek: zręcznościowa

Najnowsza z gier firmowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego posiada bardzo skomplikowaną przynależność gatunkową. Producenci reklamują ją jako „stealth-based action thriller", co oznacza grę akcji opartą na dyskrecji działań, posiadającą znamiona filmowego thrillera. Jak zwał tak zwał, faktem jest, że charaketrystyką bardzo blisko tej grze do ***Hitmana***.

W grze wcielasz się w postać niejakiego Sama Fishera, najlepszego agenta instytucji od „czarnej roboty" – Third Echelon. **Splinter Cell** zawierać będzie 14 misji zlokalizowanych w czterech krajach. Twoje główne zadania polegać będą na sekretnej infiltracji budynków wrogich organizacji, szpiegostwie, wykradaniu cennych dokumentów, neutralizacji niewygodnych przedstawicieli świata przestępczego. Jako agent specjalny egzystujesz ponad prawem, jednak musisz pamiętać, że w przypadku Twojej śmierci lub aresztowania, rząd zaprzeczy jakoby agent Fisher kiedykolwiek istniał.

Od Ciebie zależeć będzie, czy przyjmiesz taktykę dyskrecji bądź otwartej walki z wrogiem. W przypadku obrania drugiego z wymienionych kursów, pomocny będzie cały wachlarz atletycznych zdolności: wspinanie się po murach i gzymsach, umiejętność zawiśnięcia na rurze pod sufitem, salta oraz zachowania takie, jak przenoszenie martwych ciał czy użycie ludzi jako żywych tarcz. Gra używa silnika Unreal nowej generacji i ukaże się w listopadzie.

XENUS

Producent: Deep Shadows
Gatunek: akcja FPP + RPG

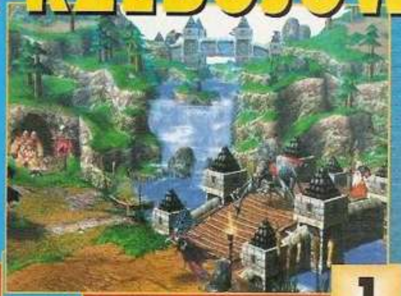
Twórcy zza naszej wschodniej granicy, rosyjska firma **Deep Shadows**, już niebawem wejdą na rynek z tytułem, który, moim skromnym, zdaniem był jednym z objawień targów ECTS. Gra tytułuje się **Xenus** i jest to strzelanina FPP z mocnym akcentem role-playing.

Pierwsza rzecz, która uderzyła mnie podczas testowania tej gry, to jej niezaprzeczalna uroda. Akcja toczy się w Kolumbii na otwartej przestrzeni 25x25 kilometrów i pod względem jakości tekstur, dopracowania budynków, modeli postaci oraz pojazdów, gra ta może śmiało konkurować z potentatami rzędu ***Operation Flashpoint*** czy ***SoF2***, zresztą pod wieloma względami owe tytuły przewyższając.

Najjaśniejszymi punktami tego programu niewątpliwie staną się: aspekt role-playing, moduł uszkodzeń ciała oraz AI napotkanych postaci. Pierwszy z elementów dotyczy głównie interakcji z innymi postaciami. Są one z reguły na starcie nastawione do Ciebie neutralnie i od rozwoju dialogu zależy, czy Ci pomogą, czy też może spróbują wyeliminować. Postaci te wyznaczają Tobie dodatkowe zadania i podają ważne informacje, dzięki którym być może odszukasz swoją zaginioną siostrę (jest to główny cel gry). Jeśli chodzi o moduł uszkodzeń ciała, to ma on być podobny do znanego nam już modułu z ***Deus Exa***. Natomiast zachowanie innych postaci (agenci CIA, mafia narkotykowa, oficjele, Indianie, przestępcy, partyzanci) jest zmienne i na bieżąco dostosowywane jest do Twoich postępków.

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1. Warcraft 3 PL
2. Mafia

3. Medal of Honor: Allied Assault

4. Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast

5. Grand Theft Auto 3 PL

6. Tribes 2

7. Soldier of Fortune 2

8. Aliens vs Predator 2

9. Fallout Tactics PL

10. Age of Wonders 2 PL

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy września.

Gry OnLine

1. Diablo 2 PL
2. Diablo 2: Pan Zniszczenia PL
3. Planescape Tormanet PL
4. Microsoft Flight Simulator 2002
5. Baldur's Gate 2; Shadows of Amn PL

Wirtualne Imperium Gier

1. Serious Sam: The Second Encounter PL
2. Heroes of Might & Magic 4 PL
3. Command & Conquer: Red Alert 2
4. Pet Soccer PL
5. Devil May Cry

Diablo 2 – jeden z największych hitów firmy Blizzard, połączenie RPG z grą zręcznościową, w której liczy się przede wszystkim szybkość klikania myszką. Wbrew pozorom mieszanka ta jest przepisem na wielki hit, który do dziś dnia sprzedaje się bardzo dobrze na całym świecie. Doskonały dźwięk, porządna grafika i niebywała grywalność to atuty tej gry.

Serious Sam: The Second Encounter – gra znana również pod skróconą nazwą Serious Sam 2. Prosty, jeśliby nie rzec prymitywny FPP, którego jedynym celem jest strzelanie do wszystkiego co się rusza. Jego atuty to bardzo dobra grafika, niesamowity engine mogący jednocześnie wyświetlić na ekranie setki postaci oraz bogaty arsenał broni.

Diablo 2

Serious Sam: The Second Encounter

Najlepiej sprzedające się tytuły (sierpień)

EMPIK
www.empik.pl

1. Warcraft 3 PL
2. Grand Theft Auto 3 PL
3. The Sims: Wakacje PL
4. Heroes of Might & Magic 4 PL
5. Ae of Wonders 2 PL
6. Soldier of Fortune 2
7. Piotruś Pan: Wielki Powrót PL
8. Might & Magic 9 PL
9. Spiderman: The Movie
10. Half-Life Generacja 3.0

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Fallout 2 PL
2. Stracraft + Brood War
3. Grand Theft Auto 3
4. Warcraft 3 PL
5. Combat Mission Gold PL
6. Hooligans PL
7. Delta Force: Task Force Dagger
8. Settlers 4: Trojanie i Eliksir Mocy PL
9. Pet Soccer PL
10. Age of Wonders 2 PL

timsoft.pl
SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...
nowinki
kody do gier
linki
porady
recenzje
solucje
forum
INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY
Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!
Sims: Zwierzaki PL - jesienna zapowiedź
Airline Tycoon Evolution PL
OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE
TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!
TANIEJ!!
Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl
partner internetowy
GRY OnLine
www.gry-online.pl
SKLEP WYSYŁKOWY
TimSoft
COMPUTER SOFTWARE
(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 września 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9.99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5.95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14.
Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem S-10 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.
CENNIK GIER PC CD-ROM
Tell Me More ANGIELSKI
Tell Me More NIEMIECKI
Tell Me More FRANCUSKI
MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii.

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Łubu-DOOM

Nie mogę się zgodzić ze zdaniem Barteq'a, ponieważ uważam, że KAŻDEJ strzelance FPP jest potrzebna fabuła. Mniej lub bardziej ambitna, ale mimo wszystko jest ona niezbędna.

Za dawnych dobrych czasów wystarczyło nam, graczom, dać w ręce kilka mocnych giwer i postawić przed nami masę różnego rodzaju stworów, żeby zapewnić dobrą zabawę i dreszczyk emo cji. W ciągu ostatnich lat można zaobserwować wzrost znaczenia fabuły w strzelankach FPP. Czynniki tworzące klimat danej gry, to grafika, muzyka i warstwa fabularna, która ma wciągnąć gracza, oczarować go i potęgować wrażenia czerpane z grania. Pomyślcie, jak grałoby się w „Half-Life", gdyby wszystkie jego epizody nie tworzyły tak zazębiającej się historii? Albo w „Max Payne"? Oczywiście, że są też gry, które mają mniej rozbudowaną warstwę fabularną (np. wymienione przez Barteq'a obie części „Serious Sama") i przyjemnie się w nie pogrywa, ale...

Operation Candle

„Doom" 1 i 2 wydane były w okresie gdy panowało powszechne ubóstwo fabularne. Gracze nie oczekiwali, że zostaną zaskoczeni nagłym zwrotem akcji, a koniec gry wiązał się tylko z wielkim, napakowanym bossem, a nie świetnym, nieprzewidywalnym zakończeniem. Ale moim zdaniem te czasy już bezpowrotnie minęły. Myślę, że nawet fanom starego „Dooma", po świetnych tytułach ostatnich lat, jak choćby wymieniony przez Barteq'a „Half-Life", nie wystarczy najnowocześniejsza grafika i superrealistyczne urywanie kończyn z hektolitrami krwi w tle.

Michał

Zawsze lepiej gra się w grę, w której jasno ma się określone cele i zadania. Po kilkugodzinnej „zabawie" w „Carmageddon", czy coś podobnego pokroju, nasuwa się refleksja: „Po co rozjeżdżać tych ludzi?! Po co ich mordować?! To czysty bezsens!". Co z tego, że zniszczysz jakiegoś bossa na końcu, jak właściwie niczemu to nie służy. Gry, które mają fabułę, są dużo ciekawsze od bezmyślnych rąbanin, w których nie ma ani odrobinki logiki. Myślisz Barteq'u, że dlaczego ludzie grają w serię „Might and Magic". Przecież grafika wydaje się przedpotopowa, brak jakichkolwiek efektów, a muzyka nie urzeka. Odpowiedź brzmi: „ze względu na przepiękną fabułę".

John Mullns

Czasy, w których w grach FPP zabijało się hordy głupich potworów, minęły bezpowrotnie! Takim krokiem naprzód był „Unreal". Po jego wydaniu, gry FPP, w których chodziło jedynie o to, o czym pisałeś, były już po prostu nudne. Od ostatnich 4 lat po wyjściu gry Epica spodziewamy się już dużo więcej po grach tego typu. Rąbanka jest jedynie ciekawa na serwerach „Free for all" (i to też nie zawsze).

Mam nadzieję, że nowy „Doom" nie tylko będzie przełomem pod względem grafiki (co można było zobaczyć po screenach i trailerze), ale również podniesie poprzeczkę w grach FPP poprzez wciągającego Single Playera.

dev

Arsenał

W grach FPS denerwuje mnie aspekt związany z amunicją, a konkretnie jej nadmiarem. Rzadko kiedy mam sytuację, w której musiałbym się liczyć z amunicją, bo w krytycznym momencie mogłoby mi jej zabraknąć. Może to z powodu, że uwielbiam precyzyjną robotę (one shot – one kill), jednak grając na najwyższym poziomie trudności spodziewam się większego wyzwania, niż tylko więcej mocnych potworów i/lub większe obrażenia zadawane mojej postaci. Nie powinno też być tyle składów z amunicją, a do tego powinno się jej zdobywać mniej na pokonanych przeciwnikach.

Muszę przyznać, że kwestia amunicji nieźle była rozwiązana we wspaniałym „Half-Life". Nie raz odczuwałem przyjemny dreszczyk emocji, kiedy miałem tylko pistolet z jednym magazynkiem, w oddali dwa potwory, a nigdzie w zasięgu wzroku żadnej innej broni czy amunicji (szkoda, że klimat ten psuły od czasu do czasu pojawiające się w grze duże arsenały). Podobny klimacik niestety nigdy nie występował np. w „Medal of Honor", gdzie z każdą minutą gry stawałem się coraz bardziej obładowanym pękającym w szwach arsenałem.

Major

Jest historycznie?

Historia – w porównaniu z jej bogactwem bledną wymysły najtęższych głów, fantazja największych myślicieli, literackie dzieła najświetniejszych autorów. Wiedzą o tym twórcy gier, którzy wydają przeboje w rodzaju „Cywilizacji", „Shoguna", „Commandosów" czy „Corsairs". Dlaczego jednak w realiach historycznych nikt nie osadza cRPG?! Czy podróż w przeszłość nie byłaby kuszącym pomysłem? Czy nie przyjemnie byłoby zanurzyć się w średniowieczny świat wojen, wiary i honoru, w świat szlacheckiej Rzeczypospolitej albo Francji ogarniętej piekłem rewolucji? Czyż nie ciekawie byłoby przeżywać przygody w świecie wyjętym z kart podręczników, tuż obok sławnych postaci z przeszłości? Czyż nie ciekawie byłoby samemu w owych ludzi się wcielić, na własnej skórze poczuć smak minionych czasów? Dlaczego, do licha, jest cRPG fantasy i postnuklearne, a nie ma cRPG historycznego?!

Montezuma

Taniocha

Piszę do Was, gdyż zaciekawił mnie temat tanich gier w supermarketach. Jeden z czytelników napisał, że znalazł tam grę „Case Closed" za 10 zł. Kupił ją, a potem żałował. Moim zdaniem, jest sam sobie winien. Powinien przecież przed zakupem sprawdzić

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu nawiązaliśmy do jednej z największych tragedii ostatnich lat, czyli zamachów terrorystycznych z 11 września ubiegłego roku. Wielu ludzi na całym świecie, w rocznicę wydarzeń uczciło pamięć ofiar. Tymczasem możliwe jest, że gdzieś na świecie pracuje się właśnie nad grami komputerowymi nawiązującymi do tematu. Zatem nasze pytanie brzmiało: czy tworzenie gry tego typu byłoby usprawiedliwione moralnie, czy uczciwie jest zarabiać na takim temacie? A po wtóre: jak blisko można nawiązać w ewentualnej grze do wydarzeń z 11.09.2001 r., jak podejść do tematu, aby nie zostać posądzonym o „stąpanie po grobach"?

Poniżej przedstawiamy wybrane głosy z dyskusji; całość debaty możesz odnaleźć pod adresem http://www.sgk.com.pl.

Myślę, że problem nie sprowadza się do tego, czy do wspomnianych wydarzeń mogą nawiązywać gry komputerowe, ale raczej kiedy to powinno się stać. Przecież nikt dziś nie protestuje przeciw grom, które w sposób bezpośredni odwołują się do działań wojennych, np. w czasie II wojny światowej. Tak to już jest, że na naszych oczach tworzy się historia, a wydarzenia historyczne zawsze stanowiły kanwę wielu utworów literackich, filmów, obrazów, dziś także gier. Ważne jest przede wszystkim to, by nie przekraczać granicy dobrego smaku i po prostu szacunku dla ofiar, bo na przykład pomysł na przygodówkę w stylu Stupid Invaders ulokowaną w ruinach World Trade Center byłby z pewnością godzien potępienia, ale już gra strategiczna nawiązująca do wojny w Afganistanie? Nie widzę w tym nic złego. Co nie zmienia faktu, że nie zaszkodziłoby, gdyby z wydawaniem takich gier nieco dłużej odczekano...

Tex Murphy

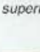
Myślę, że powinno się poczekać na rozwój wypadków to jest ewentualną kampanię przeciw Irakowi. Co do gry, to uważam,

LISTY DO REDAKCJI

(choćby w Internecie) informacje o niej, nawet jeśli kosztuje niewielkie pieniądze. Przypominam, że dystrybutor REKLAMUJE grę na pudełku, a nie podaje uczciwe informacje. Pamiętaj o tym następnym razem, gdy będziesz kupował coś z przeceny!

Sam zaciekawiony grami za niewielkie pieniądze udałem się do pobliskiego marketu. Rzeczywiście, gry były nadzwyczajnie tanie: sam zakupiłem (i jestem zadowolony!) cztery tytuły za... PIĘĆ ZŁOTYCH za sztukę! I to nie byle jakie: „Outforce PL", „Evil Islands", „Traitors Gate", „Star Trek DS9: The Fallen". Owszem, nie było tam obszernych instrukcji, ale na kompakcie znalazły się pliki PDF, a to za taką cenę wystarcza (poza „Outforce", z którego jestem najbardziej zadowolony: w pudełku z nim była wyczerpująca, ładnie wydana instrukcja, łącznie 32 strony informacji o grze!). Czasem więc jednak opłaca się zajrzeć do supermarketu!

Rafał ze Szczecina



X(P)tremalne problemy

W marcu miałem urodzinki;
mmm... przyjęcie, upominki.
Gdy „jednego" otworzyłem,
się z radości przewróciłem.
Był to system co się zwie:
Microsoft Windows XP.
Instalacja – kilka godzin,
patrzę: pecet wolniej chodzi!
Po tym miłym powitaniu,
poddałem się testowaniu.
Po miesiącach testowania
tyle mam do napisania:
Lubisz pracę na pececie?
Nic lepszego nie znajdziecie!
Jeśli jednak lubisz grać,
nie ma po co tego brać.
Gry się często zawieszały
lub w ogóle nie działały.
Sterowniki też problemy,
jeśli... owe dostaniemy.
Wolniej działa mój pececik,
a czas nieustannie leci.
Ładny wygląd? Co mi po tym?!
Reszta sprawia wciąż kłopoty!
Biorąc wszystko to do kupy,
Windows XP jest do du... szy.
Lepszych wiele jest systemów.
Graczu! Oszczędź se problemów!

Pedro

W chwili obecnej panuje swoista moda na gry fabularne, co mnie niezmiernie cieszy. Owocuje to dużą liczbą nowości, w poznaniu których przeszkadza tylko ograniczenie sprzętowe. Niestety, w pewnym wieku budżet należy rozdzielać według innych zasad, niż kiedy miało się lat naście. Ale dla chcącego nic trudnego, więc myślę, że już wkrótce przemierzę krainę „Morrowind" podziwiając jej piękne widoki.

W międzyczasie chciałabym jednak zapoznać się z takimi tytułami, jak „Eye of the Beholder" część 1 i 2 (trzecią udało mi się zdobyć), „Ishar", cykl "Realms of Arkania" oraz dwie pierwsze części „The Elder Scrolls". Wstyd się przyznać, że do tej pory nie miałam przyjemności zagrać w wyżej wymienione pozycje, wynika to jednak z faktu, iż mój pierwszy komputer zakupiłam dopiero w 1995 roku i to bynajmniej nie na potrzeby rozrywki komputerowej. W związku z tym bardzo proszę o zamieszczenie w ŚGK informacji, gdzie ewentualnie mogłabym zdobyć powyższe tytuły lub, co byłoby niezwykle przyjemną niespodzianką, udostępnienie ich na swoich krążkach. Jestem przekonana, że jest wiele osób, które byłyby tym pomysłem zachwycone, choć zdaje sobie sprawę z kosztów takiej operacji.

Katarzyna Melańczuk

Temat ten powraca w Waszych listach, jak bumerang. Co ciekawe, nie jest tak, że szukacie różnych gier – niektóre tytuły powtarzają się nader często. Tym bardziej nie rozumiem, dlaczego polscy dystrybutorzy nie chcą ściągać tych tytułów do naszego kraju. Owszem, niektóre z nich są wręcz niemożliwe do pozyskania na płyty do pism, gdyż ich autorzy rozpierzchli się po świecie i dziś już właściwie nie wiadomo, do kogo należą prawa (ale do kogoś należą, więc nie można ich ot tak sobie umieszczać na coverach). Jednak wersje pudełkowe cały czas są dostępne na Zachodzie. Dlaczego nie u nas? Dlaczego ignoruje się zapotrzebowanie rynku? Dlaczego zmusza się, a na pewno ułatwia sięganie po wersje pirackie? Tego już nie pojmuję. Ale nie szkodzi – dzięki taki listom jak ten od Katarzyny będziemy o tej sprawie mówić tak długo, jak to jest konieczne. Aż w końcu cel swój osiągniemy.

Aha, a Tobie Kasiu proponuję tymczasem zajrzeć na strony internetowych zachodnich sklepów (np. www.amazon.co.uk). Znajdziesz tam te i wiele innych tytułów. Jest też grupa dyskusyjna „pl.rec.gry.komputerowe.klasyka", którą Ci gorąco polecam – uzyskasz na niej wszelkie informacje na temat starych gier.

Chciałbym poruszyć temat traktowania gier komputerowych w naszym kraju. Z tego, co czytam, słyszę i oglądam (poza pismami branżowymi) wyrasta obraz rozrywki dla kilkunastoletnich osób, która rozbudza agresję, niszczy wzrok i odciąga od szkoły. Poza tym, że jest to oczywista bzdura, pomija się fakt istnienia graczy takich jak ja – mam 31 lat (kiedyś na czacie, gdy napisałem, ile mam lat, 18-letni chłopak zadał mi pytanie: „to ty jeszcze grasz?"). Nie widzę w tym nic dziwnego, że w tym wieku uwielbiam grać na komputerze (w pracy na nim pracuję). Na Zachodzie średnia wieku gracza to 27 lat i to jest normalne: pracujesz – zarabiasz, odpoczywasz – wydajesz. Wiem, że w tym wieku jest dużo obowiązków, ja też je mam i dlatego często zarywam nocki. A dlaczego?

Dlatego, że jest to inny świat, w którym odrywam się od tego rzeczywistego i jego problemów – większych lub mniejszych. Świat, w którym mogę być bohaterem przemierzającym rozległe krainy, walczącym z różnymi bestiami i szeroko rozumianym Złem (cykl „Baldur's Gate", „Planescape Torment", „Diablo 2"), monarchą tworzącym olbrzymie imperia („Shogun: Total War", „Europa Universalis" 1/2), odkrywcą nieznanych lądów („Anno 1602"), czy wreszcie kapitalistą pławiącym się w bogactwie („Capitalism 2").

W tych światach mogę więc być, kim chcę, spełniać swoje marzenia. Trudno się dziwić, że nawet gdy jestem bardzo zdołowany bądź zmęczony – przy komputerze zmęczenie mija, problemy uciekają, a ja jestem szczęśliwy. I to jest istota gier komputerowych.

PS. Nie wyobrażam sobie tego wszystkiego bez takich czasopism jak Wasze.

lordyp

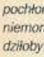
Najwyraźniej pochodzisz do gier dokładnie tak samo, jak my. Co więcej, Twój wiek nie odbiega zbytnio od średniej w naszej redakcji. Dlatego doskonale Cię rozumiemy (ile to razy widziałem ironiczny uśmiech na czyjejś twarzy, kiedy mówiłem, że jestem maniakiem gier komputerowych). Podobnie jak Ciebie, nas też dziwi, że ludzie nie potrafią zrozumieć prostej rzeczy – że tak naprawdę gry komputerowe wcale nie są dla dzieci. I to nawet nie dlatego, że zawierają jakieś treści przeznaczone dla pełnoletnich, ale dlatego, że w tej dziedzinie po prostu nie ma podziału na dzieci, młodzież i dorosłych. Tak samo jak w fantastyce czy sporcie, zajmują się nią i młodzi, i starzy – całkowicie oddając się swojej pasji i równie intensywnie przeżywając każdą chwilę spędzoną przed monitorem. Co więcej, prawdziwych graczy poznasz po tym, jak się do siebie nawzajem odnoszą pomimo różnic wiekowych. Z boku, dla laika, być może wygląda to absurdalnie, że 15-latek rozmawia z 30-latkiem o grach jak równy z równym, ale przecież absurdu nie ma w tym za grosz. To naturalne, jeśli weźmie się pod uwagę, iż nie tyle dzieli ich wiek, co łączy pasja. Zresztą jestem przekonany, że większość z Was była w takiej sytuacji i wie, o co chodzi.

I taka jest prawda. A laikom, którzy jak zwykle szukają dziury w całym, na pohybel. Niech sobie drwią, niech grożą i straszą, niech pukają się w czoło. Cóż innego im pozostało. My mamy swoje gry, a oni...?

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

że trzeba naprawdę jeszcze poczekać aż ludzie oswoją się z tą tragedią. Grę można zrobić w stylu „R6", gdzie będziemy starać się przeszkadzać zamachowi, lub walczyć z terrorem w Afganistanie, ale w żadnym wypadku nie powinna to być bezsensowna strzelanka. To, co się stało 11 września pochłonęło wiele istnień ludzkich i według mnie niemoralne byłoby stworzenie FPP, w której chodziłoby tylko o zabicie jak największej ilości ludzi.

Ryba



Teoretycznie zgodzę się z przedmówcami – po pierwsze może i jest trochę za wcześnie, a po drugie jeśli już robić to delikatnie i z głową. Ale z drugiej strony... Co to znaczy za wcześnie? Nadal żyje olbrzymia grupa ludzi, którzy walczyli w drugiej wojnie światowej. Myślicie, że po 50 latach emocje wywoływane przez wspomnienia tamtych czasów są mniejsze, niż te wywołane w Amerykanach przez atak na WTC? Na pewno nie. Myślicie, że niemieckiemu graczowi przyjemnie jest smażyć miotaczem ognia komputerowego przeciwnika ubranego w mundur dziadka, który służył w Wehrmahcie? A jak czują się rosyjscy gracze, których ojczyzna non stop przedstawiana jest w grach komputerowych jako mąciciel światowy nr 1? Wracając do WTC, to na dobrą sprawę, czy będzie to strzelanka, strategia, czy przygodówka i bez względu na to, kiedy ją zrobią, to i tak część ludzi jej nie zaakceptuje i nazwie ją świętokradztwem, a część przejdzie nad nią do porządku dziennego. Tak samo rzecz się ma z filmami i książkami.

qbah

Uważam, że tragedia z 11.09.2001 jest zbyt „świeża", żeby robić o niej gry, filmy itp. Jednakże już od roku widać, że w mediach robi się z tego faktu amerykański „show". Stacje TV i wydawnictwa zarabiają wielkie pieniądze na tym temacie, dlatego sądzę, że ktoś z branży software'owej rozrywki także pokusi się, aby po niego sięgnąć.

SithFrog

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Urok historii alternatywnych

Tom Clancy, jak wielu innych przed nim i wielu innych po nim zapewne też, ewidentnie zaczął schodzić na psy, czyli robienie kasy minimalnym nakładem sił – na przykład serią „Netforce", która ani do czytania, ani do oglądania się nie nadaje. Miał jednak swój dobry okres, okres „Czerwonego sztormu", „Polowania na Czerwony Październik", czy „Sumy wszystkich strachów" – doskonałych technothrillerów, napisanych ze znajomością tematu i trzymających w napięciu od pierwszej do ostatniej strony. Ten ostatni tytuł popsuli mu jednak filmowcy do bólu, ekranizację „Sumy wszystkich strachów" da się oglądać bardziej jako żartobliwą dezynwolturę niż film z tej samej półki, co „Czerwony Październik". A jednak ekranizacja owa zrobiła za oceanem furorę. Dlaczego? Oczywiście, bezpośrednio z powodu jedenastego września. Pośrednio przyczyny wydają się jednak bardziej złożone.

Amerykanie z jakimś dziwnym masochizmem pasjami uwielbiają filmy, w których ktoś tłucze ich po zadkach, demoluje im miasta, rozwala Biały Dom czy inną Statuę Wolności, wybija ludność, zatapia lotniskowiec, strzela z lasera do prezydenta, słowem – spuszcza solidny łomot. Oczywiście, na końcu zawsze musi wygrać Wielki Naród Amerykański, ale w przypadku sukcesu „Sumy..." nie o to zwycięstwo jednak chyba chodzi. Tutaj kluczem do sukcesu zdaje się być myśl „a mogło być gorzej" – mogli terroryści odpalić atomówkę... I nie szkodzi, że w filmie to odpalenie atomówki jest mniej widowiskowe niż wystrzał z procy (wciąż wizja eksplozji jądrowej z „Terminatora 2" pozostaje wzorcem niedoścignionym), nie szkodzi, że atak Rosjan na lotniskowiec oraz późniejszy nalot odwetowy są nierealistyczne aż do śmiechu; nie szkodzi też, że prezydent USA rzuca stanami gotowości bojowej DEFCON jak brydżysta odzywkami licytacyjnymi, a całość spisku to już w ogóle jakaś piramidalna bzdura. Najważniejsze, że jest to jakaś historia alternatywna, która mogła się zdarzyć w każdej chwili, nawet tu i teraz, a nie gdzieś dawno temu, w odległej galaktyce. Takie historie mają swój urok, urok prawdopodobieństwa, stąd taka popularność gatunku znanego jako technothriller, niezależnie od tego, jak nieprawdopodobne wydarzenia operujący w jego zakresie pisarze wymyślają.

Również i my, gracze, częstokroć padamy ofiarą podobnego mechanizmu – kiedy gra przenosi nas w świat alternatywny, ale nie taki kompletnie zmyślony, lecz oparty o rzeczywistość historyczną, w której sami możemy tworzyć nowe ścieżki zdarzeń. To była jedna z głównych składowych sukcesu *Panzer General*: druga wojna światowa taka jaką znamy, do pewnego momentu, do chwili, kiedy działania gracza zmieniały bieg historii i owocowały zwycięstwem Niemiec, co zresztą swego czasu budziło silne opory środowisk antyfaszystowskich. Na tej samej zasadzie podniecała wyobraźnię Europa Universalis w obu swych odsłonach, i to niezależnie od tego, czy ktoś buduje wielkie imperium polskie, sięgające od morza do morza (najlepiej od Ochockiego do Śródziemnego), czy też Portugalczykami – jak Vicor – namiętnie stara się skolonizować obie Ameryki zanim dokonają tego Hiszpanie. Najistotniejsze jest poczucie budowania historii, nierzeczywistej, ale prawdopodobnej – takiej, jaka mogłaby się wydarzyć, gdyby.

Z tegoż samego powodu redakcja oszalała na punkcie gry *Medieval: Total War*, nawet w gorączce prac przy końcówce numeru dzień rozpoczynaliśmy opowieściami o swych najnowszych dokonaniach w średniowiecznej Europie. I znowuż – na początek największą radoche daje zbudowanie takiej Polski, która i Ruskim, i Szwabom, i nawet Arabusom wklepie jak tylko podskoczą. Pierwsza to zresztą gra, w której można doznać ekstazy iście Sienkiewiczowskiej: widok szarżującej przez pole polskiej kawalerii, z łopoczącym Orłem Białym na sztandarze, stawia przed oczyma najlepsze chwile polskiej historii opisane przez pana Henryka. A potem, kiedy już Polska jako przedmurze, zamurze i głębokie zaplecze chrześcijaństwa włada wszystkimi prowincjami Europy i dla rozrywki robi wypady na południową stronę Morza Śródziemnego by lejąc saracenstwo podkręcić statystyki dowódców, przychodzi moment na zabawę w kolejne historie alternatywne: takie, w których światem rządzą Anglicy, Niemcy czy Egipcjanie. Ze względu na mniej więcej zgodne z rzeczywistością zachowanie realiów punktu wyjścia budowane rzeczywistości są o tyle pociągające, że prawdopodobne – oczywiście do pewnego stopnia umowności, wymuszanego przez ograniczenia w konstrukcji wirtualnego świata.

Co ciekawe, *Shogun: Total War*, choć przecież bardzo podobny, kręcił znacznie słabiej, bo chyba tylko fanów Kraju Kwitnącej Wiśni do głębi przejmować mogło to, że taki a taki klan właśnie kontroluje największy obszar czy ma najsilniejszą armię. Wniosek z tego prosty, że historie alternatywne mają swój urok głównie wtedy, gdy dotyczą rzeczywistości nam znanej czy wręcz bezpośrednio nas otaczającej. Stąd powodzenie technothrillerów, stąd sukces filmu „Suma wszystkich strachów", stąd i takie szaleństwo na punkcie *Medievala*. A i drugi wniosek z tego też taki, że całe szczęście, iż nie do końca zadowoleni jesteśmy z tego świata, w jakim żyjemy – bo gdybyśmy byli, to wyobraźnia wraz ze wszystkimi jej kuszącymi owocami byłaby nam zupełnie zbędna.

ManJAk

Trzeba sobie zdać sprawę z faktu, iż żyjemy w czasach, gdzie liczy się przede wszystkim kasa. Tragedia z 11.IX.2001 to temat bardzo „chwytliwy" i nie ma co się łudzić, że przez wzgląd na uczciwość i moralność ktoś po te pieniądze nie zechce sięgnąć...

Ja sam zastanawiam się, kiedy pojawi się gra, w której pilotując pasażerskim samolotem będzie trzeba trafić w jakiś budynek... Wiem, że to okrutne i niesmaczne, a jednak...

adams

Uważam, że zrobienie takiej gry byłoby samobójstwem dla firmy. Sprawa zostałaby tak nagłośniona przez media, że ludzie twórcom nie daliby zmrużyć oka. Ja też myślę, że robienie takiej gry nie byłoby w porządku. Ale za jakieś pięć – dziesięć lat gra na motywach zamachu na WTC pewnie się ukaże. Emocje opadną, ludzie nie będą przywiązywać już do tego tak wielkiej wagi, a tylko niewielka liczba osób będzie oburzona wydaniem takiej gry. Tak samo, jak w przypadku drugiej wojny światowej. Czy uważacie, że gdyby w tamtych czasach były już komputery takie jak dzisiaj, to po roku nie byłoby gry opartej na motywach drugiej wojny światowej?

cherryy

Nie mam nic przeciwko tworzeniu takich gier. Przecież II wojna światowa również jest „czarnym" wydarzeniem w historii ludzkości, a jednak bez niej (jakkolwiek ciężko by to nie zabrzmiało) nie byłoby bardzo wielu wspaniałych gier. Myślę, że taka gra powinna być produktem poważnym i dojrzałym – przecież wiadomo, że nie mogłaby to być platformówka, albo przygodówka w stylu „znajdź kluczyk pod kanapą i otwórz drzwi".

Barteq

Moje zdanie jest takie, że nie powinno się na tym wydarzeniu zarabiać pieniędzy, ale pytanie powinno zostać postawione inaczej – czy zagrałbyś w grę bardzo ściśle nawiązującą do tych wydarzeń?

Nimitz

opracował: baRTeS

DONOSY

KREATYWNY MARKETING RZĄDZI!

Jeszcze nie przebrzmiał rozgłos na temat promocji „Turoka" (zmiana imienia), a już słychać o kolejnych zwariowanych pomysłach. Jednym z nich, chyba najbardziej kontrowersyjnym, jest obdarowanie marynarzy wszystkich amerykańskich okrętów podwodnych konsolami PS2, Xbox i GameCube wraz z zapasem gier. Jak sobie pomyślę, że teraz jakiś majtek może odpalić rakiety ze złości, że nie przeszedł kolejnego poziomu, to mnie aż ciarki przechodzą.

Aha, ponieważ jesteśmy w NATO, należy się spodziewać, że wkrótce i nasi marynarze dołączą do światowych trendów. Chociaż sądząc po stanie finansów naszego państwa, dostaną oni co najwyżej gry planszowe. Na przykład „Człowieku, nie irytuj się".

CZEGO TO LUDZIE NIE WYMYŚLĄ?

To nie żarty – wkrótce ma się ukazać gra pt. „Mistrz origami". Jeśli ktoś nie wie, co to takiego to origami, to wyjaśniam, że to taka dalekowschodnia wersja naszych samolocików złożonych z kartki papieru, tyle że znacznie trudniejsza, bo w efekcie otrzymuje się rośliny i zwierzęta. W grze będzie się układać – oczywiście, wirtualnie – takie właśnie origami.

Hmmm, idąc za ciosem, proponuję szybko wydać jeszcze „Mistrza plastelinki". Tudzież „Mistrza walenia łopatką po głowie kolegi z piaskownicy".

ŚWIAT GIER... KOMÓRKOWYCH?

Jeden z francuskich serwisów właśnie zapowiedział premierę pierwszej na świecie kolorowej gry na telefony komórkowe pod nazwą „Mission 3D". Gra będzie miała widok FPP, a w przyszłości będzie można do niej ściągnąć nowe poziomy czy wyposażenie.

Jak tak dalej pójdzie, to telefony będą służyły wyłącznie do grania, a komputery... do telefonowania.

MICROPROSE

Na koniec bardzo smutna wiadomość: firma MicroProse zamknęła ostatni swój oddział, znajdujący się w Wielkiej Brytanii i wycofała się na ostatni szaniec – do centrali w USA. Ten zasłużony producent gier (serie „Civilization", „Silent Service" i „Master of Orion", hity „UFO: Enemy Unknow", „Pirates!" i „Gunship" oraz całe mnóstwo symulatorów wszelkiej maści) w kłopoty finansowe wpadł w połowie lat 90. Przeinwestowanie kilku projektów sprawiło, że najpierw MicroProse trafił pod skrzydła Hasbro, a potem do Infogramesa. Niestety, jak widać w niczym to nie pomogło. Całe szczęście, że mistrz Sid Meier, zdążył się stamtąd wcześniej ewakuować i pod szyldem nowej firmy (Firaxis) tworzyć kolejne przeboje. Krążą słuchy, że nawet wykupił on prawa do swojej serii „UFO"/"X-COM"). Może więc nie wszystko przepadło...

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Życie zaczyna się po setce

Nie, wbrew temu, co na pierwszy rzut oka sugeruje tytuł, wcale nie będę się dziś rozpisywał o alkoholu, choć przyznaję, że taki temat byłby niezwykle intrygujący. Zważcie bowiem, że alkohol i gry komputerowe właściwie wzajemnie się wykluczają. A wie o tym każdy, kto próbował przejść choćby jeden poziom *Tetrisa* po trzech piwach, wygrać bitwę w *Starcrafcie* po kilku lampkach wina lub dołożyć komuś w *Counter Strike'u* po ordynarnej secie i galarecie. Więc gdyby chcieć tak szczerze oceniać wartość gier, to przy wszystkich ich wadach (niech będzie profanom, że gry w ogóle mają jakieś wady), jedna zaleta jest niepodważalna i nieoceniona – gry komputerowe chronią dzieci, młodzież oraz dorosłych przed alkoholizmem.

Ale, jak rzekłem, nie o tym dzisiaj będzie. Otóż wyobraźcie sobie, że policzywszy na prośbę jednego z Czytelników wszystkie felietony z tego cyklu odkryłem (właściwie to on odkrył, a ja tylko to potwierdziłem), iż niedawno przekroczyłem setkę. To znaczy nie ja, tylko ten cykl. Dokładnie, jeśli dobrze liczę, stało się to w ŚGK 2/02. Trochę głupio, że nie złapałem tego uroczystego momentu na czas, ale wiecie jak to jest – człek zapracowany i nie ma czasu na robienia za gwiazdora. W każdym razie, serdeczne podziękowania dla Janka.

Trzeba przyznać, że z jednej strony bardzo mnie ten jubileusz ucieszył, bo w końcu przyjemnie jest wiedzieć, że już tyle razy spotykaliśmy się na tych stronach i że za każdym razem mieliśmy i nadal mamy sobie wiele do powiedzenia (co wcale nie jest takie zwyczajne!). Z drugiej zaś, przeraża mnie ta ilość. To już nie tylko najdłuższy cykl felietonów w tej branży, ale i jeden z dłuższych w polskiej prasie w ogóle, a więc i ciężar odpowiedzialności jest większy. Sto – mój Boże, kto by pomyślał...

Pamiętam, że kiedy zrodził się pomysł na „Między nami, graczami", w branży istniała prawdziwa posucha na teksty ambitne. Było to w marcu 1993 roku. Jedynym słusznym wzorcem było wtedy masowe produkowanie poradników do gier i żartów na tematy okołogrowe – bez refleksji, że pismo to coś więcej, niż tylko instrukcje i wygłupy. Nie mówię, że to źle – po prostu, takie czasy. Ale wiadomo było, że to się musi skończyć. Przynajmniej nam.

Nigdy o tym nie wspominałem, ale wszystko zaczęło się na jakimś konwencie SF, na których wówczas często bywałem. Na jednej z publicznych dyskusji fani tego typu literatury zrównali miłośników gier komputerowych z ziemią. Dosłownie. Za to, że nie mają daru refleksji i że nie analizują, nie dyskutują i nie dywagują – czego dowodem był pokaz zawartości ówczesnych pism o grach na tymże spotkaniu. Walczyłem jak lew, ale kiedy przewracano kolejne kartki, robiło mi się coraz głupiej. Faktycznie – żadnych trudniejszych tekstów, żadnych retrospekcji czy porównań, żadnej głębi. Poradnik za poradnikiem, instruktaż za instruktażem. I wygłupy. Zgroza.

Po powrocie z konwentu wiedziałem już, że czas to zmienić, co przekładało się na krótkie: „Ja wam, cholery, pokażę! Jeszcze zobaczymy, kto tu jest półkretynem!". I tak, zresztą podczas oglądania jednego z odcinków mojej ulubionej kreskówki „Między nami, jaskiniowcami", olśniło mnie. I świat się zmienił. A na pewno nasz Świat. Od numeru 5-6/93, jakby kto pytał.

Pierwsze pomysły do „Między nami, graczami" sypały się jak z rękawa. Głównie dlatego, że w tamtych czasach nikt nie zajął się wcześniej tematami, które były wręcz fundamentalne dla naszego grajdoła. Gry nie były usystematyzowane (chaos w tym temacie był wręcz nieopisany), o konsekwencjach piractwa wiedziano tyle, co o zwyczajach neandertalczyków (pamiętacie, jak twierdziłem, że piractwo ma swoje złe strony, ale też i dobre? Ile ja się wtedy nasłuchałem!), a poza giełdami praktycznie nie istniało nic takiego, jak środowisko czy branża (świadomie wprowadziłem te słowa do obiegu, chcąc sprawić, aby gracze poczuli jakąkolwiek wspólnotę). Ale i potem tematów nie brakło. Zaskoczę Was pewnie, stwierdzając, że felietony te początkowo miały mieć ograniczoną ilość wydań. Zamierzałem parę rzeczy poukładać, pobawić się konwencjami, pokazać, że można o grach pisać inaczej, ciekawiej, poważniej – zaś po jakimś czasie chciałem sprawę zakończyć. A jednak... kolejne odcinki wciąż się ukazywały. I pewnie już się domyślacie, że to za Waszą sprawą. Nie tylko bowiem dostawałem od Was listy ze słowami uznania, ale ku mojemu zdziwieniu, zaczęliście sami podrzucać nowe pomysły, a także spierać się na tematy już poruszane na łamach. I to właśnie dlatego jubileusz ten jest tak naprawdę nie tylko moim, ale także Waszym jubileuszem. I to w dosłownym znaczeniu.

No, ale jak nie raz mówiłem, nie o splendor nam w ŚGK chodzi, ni o sławę. Te pozostawiamy zawodowym gwiazdorom branży. A tak na poważnie, to oczywiście dla nas najważniejsze są gry komputerowe i comiesięczne spotkania z Wami. Licząc więc na kolejne sto naszych pogawędek, wracam do pracy. Heh, to znaczy do grania. Bo tak naprawdę ponoć życie zaczyna się dopiero po setce...

Gracz

SNAJPER POLSKO-AMERYKAŃSKI

Z Andrzejem Wilewskim, szefem zespołu pracującego nad grą Snajper, rozmawia Piotr Orcholski

O ile nam wiadomo, *Snajper* rozpoczął swój żywot w innej firmie. Dopiero później światowy wydawca gry, Xicat, zlecił ten projekt wam.

Pracowaliśmy nad własnym projektem (*RatHunt*), który okazał się na tyle dobry i jednocześnie pasujący do wizji samotnego człowieka przeciwko całemu światu, że zmian jako takich nie było wiele. Po prostu końcowe fazy projektu powstawały przy współpracy z Amerykanami, choć nie obyło się bez pewnych zmian scenariusza.

Jakie przyjęliście założenia rozpoczynając prace nad Snajperem?

Jak wspomniałem, projekt był nasz, zarówno pod względem grafiki, postaci i lokacji, jak i scenariusza oraz samego pomysłu na grę, czyli wyważenia shootera z elementami RPG i adventure. Amerykanie sporo dorzucili, ale muszę przyznać że bardzo sensownie.

Kilka słów o fabule gry. Gdzie toczy się akcja, kto jest głównym bohaterem, ile poziomów możemy oczekiwać?

Akcja toczy się współcześnie w obszarze będącym okolicami i przedmieściami jednego z amerykańskich miast. Chcieliśmy uniknąć konkretnego miejsca, gdyż w takim przypadku pojawiają się niezgodności, pytania. Mogliśmy sobie pozwolić na pewną dowolność. Snajper zawiera zarówno akcję wokół i we wnętrzu wieżowca a'la Pałac Kultury i Nauki, sielskie i bajkowe Chinatown, starą, ogromną świątynię oraz wielki kompleks fabryczny. Poziomów jest 28. Są bardzo mocno zazębione z linią scenariusza, który jest silną stroną gry. Główny bohater, wolny strzelec, zostaje wrobiony przez zleceniodawcę i trafia do więzienia, gdzie szef policji wraz z jednym z lokalnych mafiosów prowadzą nielegalne eksperymenty na więźniach. Nasz bohater zostaje wykorzystany w jednym z eksperymentów, zainfekowany czymś bliżej nieznanym, po czym wykorzystuje najbliższą okazję i ucieka. W tym momencie mamy dwa silne motywy – zemsta i chęć znalezienia antidotum. Pojawiają się starzy kumple oraz tajemnicza nieznajoma, która z nieznanych powodów pomaga graczowi. W rezultacie kończymy walcząc z trzema mafiami (rosyjską, chińską oraz włoską) i policją – wpadając z deszczu pod rynnę, próbując znaleźć w tym chaosie odrobinę sensu, a także antidotum...

Do jakiej kategorii FPP można zaliczyć *Snajpera*? Czy będzie to zabawa w stylu *Quake'a*, czy może raczej ostrożne skradanie się a'la *Rainbow Six*?

Snajper to przede wszystkim gra akcji. Jest bardzo dynamiczny, z szybkimi, twardymi i sprytnymi przeciwnikami, mnóstwem krwi, broni oraz strzelaniny. Jednocześnie staraliśmy się, żeby walka miała sens, żeby losy bohatera wyglądały realnie i wciągnęły gracza. Mamy też elementy RPG. Oprócz zdrowia, wytrzymałości i siły gracz zdobywa doświadczenie w każdej z broni, a za pokonywanie wrogów i rozwiązywanie zagadek dostaje punkty doświadczenia, które owocują możliwością zwiększania współczynników. Jako że gra obfituje w punkty zwrotne akcji, a nasz bohater ma rzadki talent do wplątywania się w najróżniejsze kabały, każdy dodatkowy punkt doświadczenia może okazać się na wagę złota. Jako typowy element adventure *Snajper* oferuje możliwość rozmawiania z postaciami. Niejednokrotnie można się wyłgać z opresji, lub dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy. Oczywiście gra nie zmusza gracza do rozmowy, pozwalając co bardziej zapalonym graczom na wystrzelanie prawie wszystkiego co się rusza, ale taki styl gry jest dużo trudniejszy.

Z kim i czym przyjdzie nam walczyć? Która z broni jest Twoją ulubioną?

Snajper oferuje bogate wyposażenie. Jest 10 rodzajów broni, od pałki po snajperski M-14. Poszczególne karabiny różnią się siłą, szybkostrzelnością, precyzją, zasięgiem, niektóre bronie posiadają latarki (także u wrogów), inne celownik laserowy, oczywiście istnieje także celownik optyczny. Każda z tych broni ma plusy i minusy, ideałem na przykład byłoby używać tylko snajperki – najsilniejszej i najprecyzyjniejszej broni. Cóż, kiedy jej laser alarmuje wszystkich wrogów, którzy zobaczą smugę. Czasami lepiej jest zaatakować z zaskoczenia. Bohater ma także do dyspozycji całą gamę „wzmacniaczy", od apteczek i bandaży, poprzez hamburgery i jabłka, po rozmaite napoje alkoholowe. Taka rozmaitość zresztą ma swój sens. Staraliśmy się, aby każda mafia

była rozpoznawana nie tylko z wyglądu zewnętrznego (Rosjanie – dresy, Włosi – garnitury, etc.), ale także była inaczej uzbrojona, stosowała inne taktyki walki, nawet jadła inne rzeczy. I tak na przykład policjanci żywią się głównie słodyczami i jabłkami (nie stronią od coli), Chińczycy jedzą głównie kurczaki i wino, Rosjanie – no cóż, wiadomo... A moja ulubiona broń? SIG. Szybki, precyzyjny, z latarką.

Dlaczego do stworzenia *Snajpera* wybraliście engine Jupiter (kolejną generację LithTecha), a nie na przykład engine *Quake'a 3*? Jakie są jego zalety i czy wprowadziliście do niego poprawki?

LithTech w ogóle ma świetną koncepcję tworzenia silnika. Programista pisze kod gry bezpośrednio w C++, korzystając z LithTecha jak z ogromnej, plastycznej biblioteki. Skupia się na tworzeniu gry w narzędziu jakie najlepiej zna, czyli w języku programowania. Ponadto Jupiter jest silnikiem, który dopiero powstaje (*Snajper* to pierwsza gra która go wykorzystuje), a *Monolith* jest bardzo podatny na sensowne sugestie. I owszem, silnik wymagał kilku modyfikacji, ale dzięki swojej plastyczności i przemyślanej konstrukcji doskonale się do tego nadaje.

Jakie przewidziano opcje gry w sieci?

Snajper nie ma możliwości gry sieciowej. Wybór był prosty – albo robimy doskonałego singla, albo „tylko" bardzo dobrego singla w parze z multi.

Czy planujecie demo oraz dodatkowe poziomy do *Snajpera*?

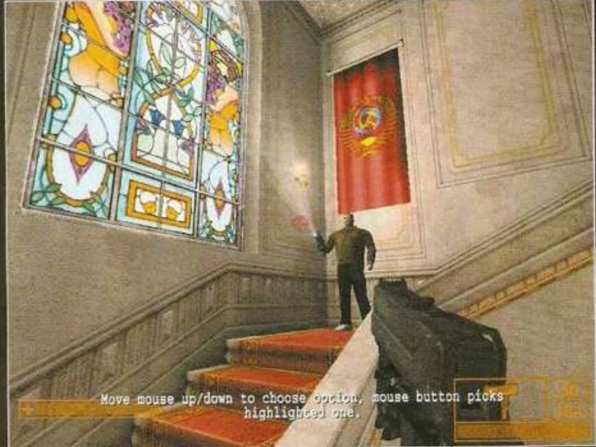
Demo – oczywiście. Powinno się pojawić w okolicach premiery, jeszcze we wrześniu. Jeśli zaś chodzi o dodatkowe poziomy, z oczywistych przyczyn kwestia jest zależna od dystrybutora. Nie widzę jednak przeciwwskazań w robieniu własnych poziomów, *Monolith* nie ma nic przeciwko dystrybucji i niekomercyjnemu używaniu swoich narzędzi.

Co było dla was największym wyzwaniem w trakcie tworzenia gry?

Uzyskanie spójności świata, scenariusza i akcji – i trzymanie się jej. Pod koniec łatwo jest zacząć szaleć, wymyślać nowe rzeczy i rozminąć się z założeniami, a co gorsza nie zrobić części zakładanych rzeczy. Myślę że się udało, nawet dzisiaj – testując ostatnie z ostatnich poprawek – kilkakrotnie złapałem się na tym że gram, idę dalej i strzelam zamiast wcisnąć F10 i wrócić do edytora.

Na koniec pytanie może nie dotyczące bezpośrednio *Snajpera*. Kto jest waszym faworytem w starciu *UT 2003* z *Quake'iem 4*?

Moim – zdecydowanie *UT*. ❐



UNREAL TOURNAMENT 2003
DEMO

Na parę godzin przed zamknięciem numeru w internecie pojawiło się demo *UT2003* – ok. 100 MB. Ściągnęliśmy i pograliśmy, było całkiem, całkiem, pierwsze wrażenia są pozytywne. Dynamika gry na przyzwoitym poziomie, choć gra wydaje się dość prosta do opanowania. W demie są 2 mapy DM (otwarta Antalus i wnętrza Asbestos), jedna CTF (Citadel) oraz jedna BR (Bombing Run – Anubis). Grało się dość przyjemnie nawet na serwerach zachodnich z niskimi pingami, aczkolwiek od pinga 150 ms zabawa przestawała być przyjemnością. Grafika sympatyczna, superkomputera też nie musieliśmy kupować: na Pentium III 800 MHz, 256 MB i GeForce 2 Pro graliśmy w 800x600 przy wszystkich detalach i teksturach na maksa i choć nie było idealnie, dawało się pograć (średni FPS ok. 20). Więcej wrażeń za miesiąc, teraz na zachętę parę screenów z gry w sieci.

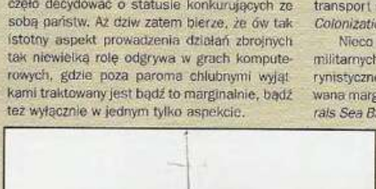
Opracował: H.F.

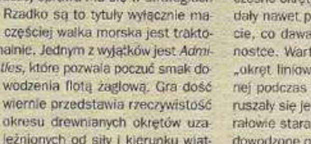
REALIZM POLA WALKI: FLOTA

Nie sposób stworzyć imperium, jeśli nie panuje się nad szlakami morskimi – wiedzieli to już starożytni i prawda ta do dzisiaj pozostaje aktualna. W obecnych czasach nawet bardziej niż kiedyś, gdy można było zbudować potężne państwo wewnątrzkontynentalne i nie przejmować się zamorskimi wrogami; aktualnie, w dobie globalnych powiązań handlowych, a także broni operujących z terenów morskich, panowanie nad morzami i oceanami to klucz do zachowania statusu mocarstwa. Właściwie od momentu, gdy państwa europejskie zaczęły zakładać kolonie, posiadanie silnej floty handlowej i zdolnej ją ochronić marynarki wojennej zaczęło decydować o statusie konkurujących ze sobą państw. Aż dziw zatem bierze, że ów tak istotny aspekt prowadzenia działań zbrojnych tak niewielką rolę odgrywa w grach komputerowych, gdzie poza paroma chlubnymi wyjątkami traktowany jest bądź to marginalnie, bądź też wyłącznie w jednym tylko aspekcie.

Dla każdego władcy, którego kraj ma dostęp do morza, niezwykle ważne jest jego kontrolowanie i eksplorowanie krain za nim ukrytych. Nawet jeśli jest to władca państwa komputerowego w grze *Civilization*. Trudno sobie wyobrazić ukończenie gry bez dobrze rozwiniętej floty, tak wojennej jak i transportowej. Dzięki statkom można zabawić się w Kolumba i odkrywać nieznane lądy, nawiązywać kontakty dyplomatyczne i toczyć wojny na obcych terytoriach. I nic to, że dzięki autorowi w jednym czasie po akwenach pływają zarówno galery jak i okręty pancerne; oczywiście jest to hipotetyczna sytuacja stworzona na potrzeby rozrywki. Rzeczywisty rozwój techniki morskiej następował dość równomiernie we wszystkich zainteresowanych krajach. Królowie i ministrowie dbali, by nowinki znajdujące się w posiadaniu innego kraju, a zdające egzamin, znalazły się na pokładach ich okrętów. Czasem nowa technologia powodowała rewolucję wymuszającą całkowitą przebudowę posiadanej floty. Takimi czynnikami były maszyna parowa i stalowy kadłub. Na przestrzeni 50 lat zmieniły całkowicie obraz marynarek wojennych odsyłając do lamusa drewniane okręt żaglowe. Takim samym prawom podlega rozgrywka w *Civilization* bo nowe wynalazki pozawalają przewieźć więcej, dalej, szybciej i bezpieczniej. Jest to podstawowa zasada wszelkich gier ekonomicznych, w których występuje transport morski, że wspomnę o *Ports of Call*, *Colonization* czy *Transport Tycoon*.

Nieco inaczej sprawa ma się w strategiach militarnych. Rzadko są to tytuły wyłącznie marynistyczne, częściej walka morska jest traktowana marginalnie. Jednym z wyjątków jest *Admirals Sea Battles*, które pozwala poczuć smak dowodzenia flotą żaglową. Gra dość wiernie przedstawia rzeczywistość okresu drewnianych okrętów uzależnionych od siły i kierunku wiatru, mało zwrotnych i łatwopalnych. Decydującą siłą była wówczas artyleria, jeszcze niedoskonała, mało celna i o niewielkiej donośności. Gdy dochodziło do starcia okręty starały się znaleźć burta w burtę i ostrzelać przeciwnika z dział licząc na zniszczenie takielunku i wywołanie pożaru, najgroźniejszego przeciwnika drewnianych okrętów; element walki artyleryjskiej na morzu dobrze został odzwierciedlony w hicie ostatnich miesięcy, *Sea Dogs*. Tam jednakowoż statki przeciwnika zatapiało się masowo, podczas gdy w rzeczywistości, gdzie dystans starcia nie przekraczał 500 metrów, zatopienie wrogiej jednostki przez uszkodzenie części podwodnej prawie się nie zdarzało. Tor lotu pocisków był niemalże płaski i nie groził uszkodzeniem kadłuba. Jeśli przeciwnik chciał zagarnąć łupy z atakowanego statku lub zająć go i włączyć w skład własnej floty (co było popularną praktyką dzięki systemowi pryzów – zdobyczą dzielili się oficerowie z załogą okrętu) to starał się nie uszkodzić zbytnio konstrukcji ale za to zniszczyć załogę. Finałem takiej akcji był abordaż – ulubiona taktyka piratów. Największe ówczesne okręty wojenne zwane liniowcami, posiadały nawet po cztery rzędy dział na każdej burcie, co dawało około 160 dział na każdej jednostce. Warto przy tym wspomnieć, że nazwa „okręt liniowy" wzięła się od taktyki stosowanej podczas bitwy. Poszczególne jednostki poruszały się jedna za drugą tworząc linię, a admirałowie starali się tak manewrować, by ustawić dowodzone okręty równolegle do szyku przeciwnika. W zależności od tego czy floty płynęły w tę samą stronę rozgrywała się długa i zacięta bitwa na wyniszczenie przeciwnika, lub przy kursach przeciwnych wzajemny ostrzał trwał krótko i był obliczony na zadanie jak największych uszkodzeń mogących złamać szyk wroga. Wymarzonym jednak manewrem było postawienie własnej floty jako górnej kreski litery T w stosunku do linii przeciwnika; koncentracja dział na burtach okrętów przy takim





manewrze wystawiała przeciwnika na morderczy ogień bez możliwości dania skutecznej odpowiedzi.

Tego samego okresu dotyczą gry pirackie – i nie chodzi mi o źródło pochodzenia, a ich bohaterów. Ci rozbójnicy morscy żyjący ze zdobyczy atakowali przede wszystkim statki handlowe, wolniejsze i słabiej uzbrojone niż duże okręty wojenne. Liczył się tylko łup. Jednak w razie zagrożenia walczyli z wielką determinacją, zdając sobie sprawę, że w razie złapania czeka ich krótki proces a potem reja zwycięskiego statku (ta poprzeczna część masztu, do której mocowano żagle, służyła również jako morska szubienica). Jeśli chcesz zakosztować wolności i samodzielności działającego na własny rachunek żeglarza, zagrać możesz w stare ale nadal niezastąpione *Pirates*, albo nowsze *Corsairs* czy wspomniane *Sea Dogs*. Są to mieszanki strategii i symulacji – nie tylko planujesz swoje posunięcia ale również sam dowodzisz walką z potencjalną ofiarą.

Jeśli chodzi o współczesne zmagania na morzach, to bez wątpienia najlepszą grą dotyczącą tego tematu są obie części gry *Harpoon*. Obecnie nie toczy się już bitew morskich z przeciwnikiem w zasięgu wzroku. Dziś oczy obserwatorów zastąpił radar i satelita, a huk dział zamienił się odgłos odpalanych rakiet. Od czasów II wojny światowej pojawił się też nowy przeciwnik okrętu – samolot. Zrazu zwiększył zasięg konwencjonalnego uzbrojenia, zawierającego materiał wybuchowy, przenosząc bomby nad jednostki przeciwnika, a po wprowadzeniu pocisków kierowanych stał się dla nich platformą przenosząc je w pobliże floty wroga samemu będąc poza zasięgiem jej obrony – przykładem takiego podejścia może być jedna z najpotężniejszych broni radzieckich w *Harpoonie*, bombowiec Tu-22M, zdolny do atakowania floty nieprzyjaciela z odległości 200 kilometrów. Współczesne okręty stały się w zasadzie ruchomymi wyrzutniami rakiet zdolnymi zaatakować odległe cele zarówno morskie jak i lądowe. Walka toczy się anonimowo, a przeciwnik jest tylko małym punkcikiem na ekranie radaru: stąd wiele radości w redakcji wzbudził film „Suma wszystkich strachów”, gdzie rosyjskie samoloty atakują grupę bojową lotniskowca z odległości kon-

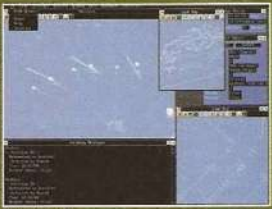
taktu wzrokowego, nie przejmując się ani trochę potężną obroną przeciwlotniczą, jaką zapewniają zwykle takiemu ugrupowaniu krążowniki rakietowe wyposażone w system AEGIS (o patrolach lotnictwa morskiego i pokryciu radarowym z E-2 Hawkeye nie wspominając). W *Harpoonie* taka sytuacja byłaby praktycznie niemożliwa.

Wypada także wspomnieć o grach, w których siły morskie występują, ale niejako na obrzeżach toczonych bitew. Klasycznym przykładem jest seria *General: Panzer 1* i *2*, *Allied* oraz *Pacific*. Poza tą ostatnią pozycją, występujące tam jednostki morskie z rzadka służą do innych celów niż ostrzeliwanie wybrzeża, bowiem żaden szanujący się dowódca nie musi ich niszczyć własną flotą. Wystarczy dopaść je bombowcami, a własne okręty ukryć pod parasol myśliwców. Jedno wszak trzeba przyznać – jest to stan odzwierciedlający ówczesne realia. Ten okres historii to schyłek artyleryjskich pojedynków, a początek panowania lotnictwa nad bezkresnymi połaciami wód naszego globu.

Trzeba powiedzieć, że tematyka morska w grach strategicznych jest traktowana dość marginalnie. Nieco lepiej – zwłaszcza ostatnimi czasy, po wydaniu *Silent Hunter 2* oraz *Destroyer Command* – sprawa ma się z typowymi symulacjami; to już jednak temat na osobny artykuł. ❐

Ile harpunów w Harpoonie

Coraz bliżej jesteśmy premiery trzeciej części gry *Harpoon*, zatytułowanej *Harpoon 4*... Jakkolwiek dziwnie by to nie brzmiało, taka jest prawda; *Harpoon* miał dotychczas tylko dwie części, a wersja *H2* na Maca dostępna była jako *Harpoon 3* – stąd przesunięcie w numeracji. Akcja gry, podobnie jak jej poprzedników, skupiać ma się na bitwach morskich toczonych przy użyciu nowoczesnego sprzętu bojowego: krążowników rakietowych, lotniskowców, samolotów i atomowych okrętów podwodnych. Jedną z najciekawszych nowinek w programie ma być nowoczesny sposób przedstawienia grafiki – zarówno na poziomie strategicznym, jak i przy zbliżeniu na trójwymiarowe pole walki. Dodatkową atrakcję stanowić będzie kampania stworzona przy współpracy z autorem technothrillerów, Larrym Bondem. Twórcy gry zapewniają także, że trzecia część *Harpoona* będzie w szerokim zakresie wspierać grę za pośrednictwem internetu, co może stanowić przesłankę do rozważań na temat tego, że odchodzą w niebyt czasy, kiedy siecią rządziły strzelanki FPP.



Harpoon 2

Harpoon 4

Harpoon 4

TAWERNA

Dyrektor Izby Tortur – imć KAT

ULTIMA 1-8
(ORIGIN)

Nie ulega wątpliwości, że jedna z bardziej zasłużonych dla cRPG osób jest Richard Garriott, który w latach 1980-1994 stworzył ośmioczęściową sagę pt. *Ultima* (właściwie dziewięcio, ale ostatnia część nie jest już izometrycznam, tylko TPP, a więc nie zalicza się do naszego zestawienia).

Bohaterowie mają tu już współczynniki, w grze są questy, a do tego świat jest ogromny. Rolplej pełną gębą. Problem z tą serią polegał jednak na tym, że wraz z upływem czasu grafika się poprawiała, zaś fabuła pogarszała. W końcówce mieliśmy właściwie do czynienia nie z erpegiem, a ze zwyczajną przygodówką. Na szczęście, twórcy ostatecznie nie zaprzepaścili pomysłu i powrócili do formy, wydając wersję sieciową tej gry pt. *Ultima Online*.

Ambermoon

Bohaterska drużyna (czteroosobowa) wędrowała tu przez rozmaite lokacje w poszukiwaniu skarbów, unikając pułapek i walcząc z potworami. Można też było pohandlować i to najdziwniejszymi przedmiotami. A przy tym wszystkim grafika była po prostu odjazdowa (jak na tamte czasy). W naszym magazynie onegdaj druga część otrzymała aż 92%, a to mówi samo za siebie.

DARKLANDS (1992)
(MICROPROSE)

Ta gra to prawdziwy rodzynek w świecie cRPG. Co ja piszę – rodzynek... Perła! Wydana przez MicroProse w roku 1992, bardzo szybko zyskała sobie miano jednego z najlepszych erpegów, a wszystko za sprawą rozległości oferowanego świata (cała Europa!) i jego charakteru (Średniowiecze) oraz niezwykłych innowacji (brak czarów, ale są za to modły i możliwość przygotowywania różnych mikstur) i wciągającej fabuły (całkowita nieliniowość głównego wątku i wiele pobocznych questów). Jest to chyba jedyny rolplej tak dobrze trzymający się realiów historycznych i do tego tak dobry. Niezapomniane wrażenia gwarantowane.

Z LOTU PTAKA

Obecnie na rynku – i w tym numerze – bój o prymat na rynku toczą dwa wielkie tytuły cRPG: *Icewind Dale 2* i *Neverwinter Nights*. Pierwszy jest pożegnaniem z enginem Infinity i pewną epoką (zresztą przemiłą dla wielu z nas), drugi zaś jest początkiem nowej ery, w której trójwymiarowa grafika będzie fundamentem (przypomina to nieco przełom, jaki zafundował graczom niegdyś legendarny *Quake* w gatunku strzelanek FPP). Obydwie jednak gry łączy jeden wspólny element – izometryczny rzut na pole gry, czyli mówiąc po ludzku: widok z lotu ptaka.

Jak się zapewne domyślacie, nie jest to idea nowa. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że po epoce erpegów tekstowych gatunek ten zdominowały właśnie gry izometryczne, a dopiero potem kontrolę przejęły rolpleje FPP/TPP. Choć nie, to nie do końca tak, bo przecież na rynku wciąż pojawiają się gry z widokiem izometrycznym, które z powodzeniem konkurują z erpegami FPP/TPP, czego dowodem są choćby wspomniane tu dwa tytuły: *Icewind Dale 2* i *Neverwinter Nights*. W każdym razie trend jest to silny i najwyraźniej wcale nie mający się ku końcowi, a wręcz przeciwnie, dostosowujący się do nowych realiów świata gier komputerowych i wymagań graczy. Dlatego warto, korzystając z okazji, zrobić sobie mały remanent i przypomnieć, jak to drzewiej bywało, skąd się wzięło i jak ewoluowało.

WASTELAND
(INTERPLAY)

W tę grę powinni zagrać wszyscy ci, którzy uwielbiają *Fallouty*, bowiem jest ona dalekim przodkiem tego właśnie cyklu. I nawet nie chodzi o to, że gra bazuje na widoku izometrycznym, ale że jest chyba pierwszym erpegiem z klimatami postnuklearnymi, w którym w dodatku istnieje wiele podobieństw właśnie do *Falloutów* (np. dobór cech postaci, poza ośmioma podstawowymi, oraz umiejętności). Ale nie dziwota, skoro w stworzeniu *Wasteland* (1986-1988) brali udział ci sami ludzie, a wśród nich sam Brian Fargo.

Ogólnie mówiąc, akcja toczy się pod koniec XXI wieku, po wojnie atomowej. Ludzkość żyje na krawędzi zagłady, w odosobnionych enklawach. Główny bohater należy do elitarnego oddziału Desert Rangers, a pierwsza misja to zbadanie, co dziwnego dzieje się na pustyni. Wciągnęło?

HERO QUEST 1-2
(GREMLIN)

Z tymi grami (1991-1994) miałem swego czasu naprawdę dużo do czynienia. Zwłaszcza z częścią drugą, która nosiła podtytuł *Legacy of Sorasil*. Zgadzam się, że statystyki postaci były tu mocno uproszczone, ale gra posiadała za to wiele innych zalet.

SHADOWLANDS
(DOMARK)

W tym samym roku, co *Darkland*, na rynku ukazała się inna znakomita gra pt. *Shadowlands*. Gracz kierował poczynaniami czterech śmiałków, z których każdy charakteryzował się czterema podstawowymi cechami: siłą, magią, bojowością i zdrowiem. Co ważne, ustawienie tych cech miało fundamentalne znaczenie dla ukończenia gry. Drużyna przemierzała tak tereny otwarte, jak i lochy oraz świątynie, przy czym mogła to robić w grupie lub rozdzielać się. Podczas zabawy niezwykle ważne było, aby dbać o zapasy żywności, wodę, a nade wszystko światło (w ciemności nie dostrzegało się pułapek, przejść i przełączników).

Cała fabuła oparta jest na prostym schemacie. Pan Ciemności najechał pewną krainę i pokonał jej władcę, jedynego przeciwnika, który mógł

Ultima 7

Wasteland

Darklands

DarkSun

mu się przeciwstawić. Bohaterska drużyna ma za zadanie odnaleźć prochy króla i go wskrzecić, w zamian za co otrzyma sowitą nagrodę. Kiedy to teraz piszę wydaje się to blaho, ale gra naprawdę wciągała i nadal wciąga (wiem, bo jakiś czas temu sprawdzałem). Choć spotkałem się także z osobnikami, którzy szczerze oznajmiali, iż nie są w stanie patrzeć na *Shadowlands*. Kwestia gustu.

DARKSUN 1-2
(SSI)

Dla niektórych graczy obydwie części *Darksuna* (1993) określane są po dziś dzień jako kultowe. To co zachwycało w czasie premiery tych gier, to przede wszystkim możliwości, jakie rolplej ten dawał (choć i oprawa audiowizualna nie była najgorsza). Wciągająca, ale dość liniowa fabuła, poboczne wątki, spora wielkość świata, ogromna ilość przedmiotów (zwykłych i magicznych), rasy i profesje, walki z potworami. A w drugiej części (1994) praktycznie to samo, tyle że już w ulepszonej garfice. Czy trzeba jeszcze coś dodawać?

AMBERMOON
(THALION)

Dla tej gry czynię wyjątek, bowiem nie w całości jest ona grą z rzutem izometrycznym. Inna sprawa, że widok FPP dotyczył tylko nielicznych lokacji i służył raczej pokazaniu możliwości Amig (bo tylko na te komputery gra była przeznaczona), natomiast znakomita większość fabuły toczyła się jednak po staremu, bez widoku z lotu ptaka.

Gra (1994) jest kontynuacją erpega pt. *Amberstar* (widok FPP) i stanowi rozbudowaną opowieść o przygodach pewnego śmiałka, który jako jedyny może uratować planetę Lyramiel od kosmicznej katastrofy. Świat, choć tak naprawdę nie jest tu wcale rozległy, tworzy iluzję ogromnego. Jak pamiętam, mnie osobiście przeszkadzał fakt, iż drużyna tworzy się dopiero w trakcie gry. Poza tym niezbyt zręcznie kierowało się bohaterami w widoku FPP. Ale wady te w zupełności rekompensowała fabuła i klimat gry. Ileż ja nocek przesiedziałem wtedy nad moją ukochaną Amigą...

Warto też dodać, że w dwa lata później (1996) wydano kontynuację tej gry, ale już

Entomorph

wyłącznie na komputery PC, pod tytułem *Albion* – choć szczerze mówiąc, wspólny jest tu właściwie tylko system, nie zaś fabuła. No i widoczków FPP znaleźć tu można trochę więcej. Ale rzecz też jest godna polecenia.

ENTOMORPH
(SSI)

To ostatnia pozycja z tej grupy gier, wydana w roku 1995 (podtytuł: *Plague of The Darkfall*). Niestety, gra ta nie spełniła pokładanych w niej nadziei, choć uczciwie trzeba przyznać, że jest to rzecz przyzwoita, żeby nie powiedzieć bardzo dobra. Po prostu, pewna epoka właśnie się kończyła, a twórcy gry widać zrozumieli to za późno.

Entomorph przenosi nas w świat mroczny i niezwykły, w którym magia miesza się z nauką. Główny bohater nie tylko walczy tu (jak w każdym erpegu) z monstrami, będącymi w istocie ogromnymi insektami, ale także sam ma możliwość metamorfozy w taką bestię. I bynajmniej nie jest to zaleta, ale raczej klątwa. Statystyki są tu całkiem rozbudowane, questy ciekawe, a fabuła posiada dwa niezależne zakończenia.

Jak zauważyliście, nie podałem tu takich tytułów, gdzie widok izometryczny występował w grze obok widoku FPP/TPP (jedyny wyjątek czyniąc dla *Ambermoona*). A było tego sporo, np. trylogia *Pool of Radiance* i jej rozwinięcia, w których to grach walka toczyła się właśnie w tym widoku. Z powodzeniem pomysł ten kontynuowała potem inna trylogia pt. *Realms of Arkania*, a także *Perihelion* – ale to już zupełnie inna historia.

Nasza opowieść kończy się na przełomie roku 1996/1997, kiedy po dwuletniej prawie ciszy w temacie erpegów izometrycznych, nagle do sklepów na całym świecie trafiło *Diablo*. Po dziś dzień trwają spory, ile w tej grze jest rolpleja, a ile zwykłej zręcznościówki – co by jednak nie mówić, to właśnie ten pamiętny tytuł zapoczątkował wielki powrót gier izometrycznych. A tezę tę potwierdza fakt premiery znakomitego po dziś dzień *Fallouta*, który ukazał się ponad rok później. Po nim nastała już cała reszta, a wszyscy żyli krótko, ale szczęśliwie... ❐

Hero Quest 2

Shadowlands

NOWINKI

WŁADCA SIECI!

Pomysł zrealizowania gry na podstawie trylogii Tolkiena „Władca Pierścieni" (i filmu) nie ma jakoś szczęścia. Co i rusz rodzą się plany, aby zrealizować ów zamysł, a zaraz potem cały projekt upada. Mam jednak nadzieję, że w końcu coś z tego wyjdzie, a wiarę moją umacnia fakt, iż za sprawę biorą się już tak poważne instytucje, jak Vivendi Universal Games. Jeden z jej przedstawicieli (a raczej przedstawiciel firmy podległej Vivendi) zapowiedział, iż wyznaczono już grupę ludzi, która zajmie się stworzeniem takiego dzieła. Wśród realizatorów znajdzie się m.in. Chris Taylor, który niegdyś brał udział w tworzeniu takich hitów, jak „Stonekeep" czy „Fallout". Nie ustalono jeszcze tytułu gry, ale wiadomo już, że zgodnie z najnowszymi trendami będzie to MMORPG, a więc wersja sieciowa. I może to dobrze, bo przecież w singlu przygody naszej drużyny byłyby bezsensowne – skoro z góry znamy fabułę.

POLAK POTRAFI

Tego można było się spodziewać – rewelacyjny rolplej ze stajni Mirage Interactive pt. „Another War" doczeka się sequela. Decyzja ta jest efektem sukcesu, jaki gra odniosła na rynku polskim (choć nic nie wiadomo o rynkach zachodnich, gdzie „AW" już trafiła).

Najwięcej zmian ma ponoć dotyczyć trybu walki, co oznacza, iż autorzy „AW" pilnie słuchali uwag graczy. Tak więc poprawie ulegnie wygląd, dynamika i inteligencja przeciwników, a do tego dojdzie możliwość sterowania innymi członkami naszej drużyny, poczynając na wydawaniu prostych poleceń, poprzez ustalanie taktyki walki, aż po zmiany w ich ekwipunku (z przebieraniem w inne ciuchy włącznie).

Zmiany zajdą także na poziomie grafiki, a dokładniej mówiąc chodzi o wyższe rozdzielczości. Ponieważ zaś akcja przeniesie się w inne rejony świata (Afryka Północna, Bliski Wschów), lokacje nabiorą dodatkowego kolorytu.

Całość ma być ukończona pod koniec tego lub na początku przyszłego roku. Trzymamy kciuki!

DIABLO WIECZNIE ŻYWY

Nie, nie jest to zapowiedź trzeciej części tej gry, choć blisko, blisko. Otóż czeski team o nazwie Darksoft postanowił pójść śladami Blizzarda i stworzyć klona diablopodobnego, tyle że z założeniem – co jest oczywiste – że będzie lepszy. Tytuł tego dzieła to „Necromania: Trap of Darkness".

Gra będzie utrzymana w mrocznych klimatach, a efekt ten autorzy zamierzają uzyskać, oferując mnóstwo walk z bestiami w kolejnych lokacjach. Przemocy więc tu nie zabraknie. Zabraknie natomiast tzw. questów, rodzi się zatem pytanie, ile w grze będzie z erpega, a ile ze zręcznościówki. I sytuacji pewnie nie uratują innowacje, jak ta dotycząca wskaźnika zasobu energii podczas prowadzenia walki.

W każdym razie, co by to nie było, poczekać warto. W końcu Czesi od jakiegoś czasu mają rękę do gier. Premiera na przełomie września i października.

EOWINA PODBIJA SERCA

Wraz ze zbliżającą się premierą „Dwóch wież" rośnie gorączka związana z wszystkim co ma związek z Tolkienem. Dotyczy to także gry karcianej Lord of the Rings. W listopadzie na rynek trafi nowy dodatek, pod tytułem „Dwie wieże". Natomiast już teraz Decipher, wydawca karcianki wypuścił darmową kartę promocyjną – „Eowinę". Dostępna jest ona we wszystkich sklepach, w których sprzedawane są karty – może ją otrzymać każdy klient, który zrobi zakupy za minimum 10 dolarów (czyli w Polsce trzeba kupić trzy boostery). Promocja trwa od początku września i kończy się ostatniego dnia października, na sześć dni przed premierą dodatku. Wśród kart, które znajdą się w boosterach do „Dwóch wież" także znajdzie się Eowina, lecz karta będzie miała inną ilustrację. ❐

HORDES OF CHAOS

W okresie wakacji ukazał się najnowszy podręcznik armii do „WFB", księga „Hordes of Chaos". Nim przejdę do opisywania zmian w regułach w stosunku do poprzedniej edycji, pozwolę sobie jasno i bardzo wyraźnie powiedzieć: to jest najpiękniej wydana księga armii jaką widziałem w życiu. Mówię tak za każdym razem, kiedy wpada w moje ręce nowy podręcznik Games Workshop, nie mniej tym razem ludzie z GW naprawdę wyprzedzili sami siebie. Ta firma zatrudnia najlepszych grafików na rynku, a ci najlepsi tym razem pobili rekord świata. Wydawane przez GW gry i dodatki można śmiało traktować jak albumy. Nie musisz grać w „WFB", by móc czerpać radość z takiego podręcznika. Słowo!

A jeśli grasz w „WFB" – czeka Cię prawdziwa uczta. Pierwsze co dostrzegą doświadczeni gracze to fakt, iż zmniejszono ilość dostępnych jednostek; nie ma już ogrów, dragon ogrów, zniknęły też harpie. W zamian pojawiło się nieco więcej demonów i wiele nowych reguł. Teraz, gdy zaczynasz składać armię, musisz zdecydować czy jej dowódcą będzie człowiek (Lord of Chaos lub Exalted Sorcerer of Chaos), czy demon (Daemon Prince, Bloodthirster, Lord of Change i tym podobne stwory). W pierwszym przypadku wszystkie wojska ludzkie takie jak wojownicy Chaosu, Marauderzy, Rycerze Chaosu są traktowane jako wybór „core", a oddziały demoniczne jako wybór „special". W drugim przypadku jest oczywiście na odwrót, demony są traktowane jako wybór „core", ludzie zaś jako wybór „special".

Ciekawe i nowe rozwiązanie dotyczy czarodziejów – magowie czczący poszczególne bóstwa mogą korzystać ze szkół Death, Shadow lub Fire albo też, jeśli wykupią odpowiednie piętno (Mark of Chaos) mogą poznać zaklęcia zesłane im przez ich bogów. Dzięki temu w podręczniku znalazło się miejsce na trzy nowe listy zaklęć (Nurgle, Tzeentch oraz Slaanesh). Co najciekawsze – nie ma magów wyznających Tzeentcha, w zamian każdy bohater tego boga może otrzymać Mark of Chaos pozwalający mu rzucać zaklęcia. Herosi Pana Przemian są tym samym prawdziwie potężnymi wojownikami, potrafiącymi zarówno walczyć jak i czarować.

Piętno Chaosu przydzielać można nie tylko czarodziejom, bowiem specjalne znaki opracowano także dla bohaterów, regimentów i rydwanów. W sumie otrzymaliśmy 24 ciekawe moce do wykorzystania. Podręcznik Chaosu pełen jest rozmaitych opcji i darów. Podobnie jak Marks of Chaos dla ludzkich wojsk, oddziały demoniczne mogą otrzymywać Daemonic Gifts, wszyscy zaś mogą otrzymywać przedmioty magiczne, których jest w sumie kilkadziesiąt (lista długa na cztery strony!). To wszystko sprawia, że gracz tworzący swoją armię Chaosu stoi

przed mnogością wyborów i opcji, a jego armia na pewno będzie się różnić się w wielu szczegółach od armii jego kolegów – każdy może stworzyć zupełnie inną, posiadającą odmienny charakter i siłę.

Jeśli dodamy do tego serię nowych modeli figurek, wspaniały podręcznik – można śmiało powiedzieć, że nowa księga Chaosu jest doskonałą drogą do czerpania jeszcze większej przyjemności z gier bitewnych i pozwoli ponownie zachłysnąć się radością ze zwycięstw naszej armii, malowania figurek i kolekcjonowania oddziałów. Polecam wszystkim. ❐

Tytuł: Hordes of Chaos
System: Warhammer Fantasy Battles
Wydawca: Games Workshop

HONOR O ZMIERZCHU

Pod koniec sierpnia do sklepów trafił nowy suplement do fabularnej Legendy Pięciu Kręgów. Rzecz o tyle warta uwagi, że ostatni dodatek do tej gry ukazał się w czerwcu 2001. Wielu fanów spisało już „Legendę" na straty, podejrzewając upadek wydawnictwa Tori. A jednak miłośnicy samurajów doczekali się niespodzianki. Tori połączył się z wydawnictwem Portal i w wyniku fuzji dodatki do „L5K" znów mają zacząć wychodzić regularnie. „Honor o Zmierzchu" jest pierwszym dowodem, iż nie są to czcze słowa.

HoZ jest drugą po Kodeksie Bushido, 48-stronicową przygodą przeznaczoną dla początkujących graczy. Obie przygody prezentują najbardziej charakterystyczne miejsca i zdarzenia w Rokuganie. Można z nich poznać etykietę Rokuganu, jego historię i zwyczaje. Po rozegraniu HoZ gracze poszerzą swoją wiedzę na temat klanu Kraba, otrzymają multum informacji o murze broniącym Rokuganu przed Krainami Cienia i wreszcie o samych Krainach.

Fabuły przygody oczywiście nie mogę zdradzić, w skrócie jednak powiem, iż bohaterowie graczy trafią do twierdzy Shiro Kuni, najważniejszej z twierdz na granicy z Krainami Cienia. Tam rozpoczną bardzo niebezpieczne śledztwo, przeplatane nieustannymi bitwami i wypadami w głąb Krain Cienia. Obrona twierdzy zaczyna się chwiać, a kolejne rozkazy dowódców okazują się zgubne w skutkach zupełnie jak gdyby słudzy Cienia odczytywali ich treść, nim zostaną wprowadzone w życie. Przyszłość twierdzy wisi na włosku, mur odgradzający Krainy Cienia od Rokuganu w każdej chwili może zostać przekroczony...

„Honor" powinien zadowolić różnych graczy, jedni znajdą tam dla siebie dużo walki i epickich starć, inni intrygę, jeszcze inni trudne wybory i ciekawe zachowania Bohaterów Niezależnych. Scenariusz powinien wystarczyć na trzy, może nawet cztery sesje, więc jeśli gracie raz w tygodniu – zabawy będziecie mieli na całutki miesiąc.

Dodatek, niestety, nie ustrzegł się kilku błędów: czytelnika mogą razić literówki i występujące tu i ówdzie błędy interpunkcyjne, zdarzają się też niekonsekwencje w nazewnictwie (nazwy klanów pisane raz z małej, innym razem z dużej litery). To jednak chyba jedyne błędy podręcznika, który wydany jest estetycznie i prezentuje przeciętny, uczciwy poziom edytorski. ❐

Tytuł: Honor o zmierzchu
System: Legenda Pięciu Kręgów
Wydawca: Portal, Tori

ZABÓJCA SMOKÓW

Całkiem niedawno ukazała się nowa powieść ze świata Warhammera i choć sekcja recenzji książek jest kilka stron dalej, jednak pozwolę sobie w dziale „Gier bez prądu" opowiedzieć o tej pozycji. „Zabójca smoków", bo o nim mowa, jest kolejną książką z serii przygód Gotreka i Felixa – dwóch najsłynniejszych bohaterów świata Warhammera. Dotychczas na naszym rynku ukazały się: „Zabójca Trolli", „Skavenów" oraz „Demonów", tym razem przyszła kolej na smoka. Powieść rozpoczyna się w momencie, gdy Felix i Gotrek wraz z ocalonymi przed armią demonów krasnoludami kierują się w stronę Praag. Ich powietrzny okręt wyposażony w działa i dźwigający w ładowniach cztery żyrokoptery zmierza tam, by ostrzec Carycę Kislevu przed napaścią nadchodzącej od strony Pustkowi armii Chaosu. Niestety, splot wydarzeń oraz plany Szarego Proroka Tranquola utrudniają osiągnięcie celu. Skaven pragnie zdobyć latający okręt dla własnych celów. Tymczasem burze zmuszają krasnoludów do zmiany kursu...

Powieść napisana jest prostym językiem, przetłumaczona na polski językiem koszmarnym, okraszona niedociągnięciami redaktorskimi i kulawą korektą nie prezentuje najwyższego poziomu literackiego. Z drugiej jednak strony absolutnie do tego poziomu nie pretendowała. „Zabójca smoków" to prosta powieść przygodowa pełna akcji, walk i bitew, napisana z myślą o młodzieży, a nie o krytykach literackich. Miłośnikom Gotreka polecam, inni nie znajdą w tej powieści nic godnego uwagi. ❐

POLSKA PREMIERA D&D 3ED

Wydawnictwo ISA oficjalnie podało ostateczną datę pojawienia się na naszym rynku polskiej edycji Podręcznika Gracza. Ma to być 23 września dla wszystkich, którzy dokonali przedpłat na podręcznik, a dla sklepów RPG 27 września. Wtedy książka trafi do sprzedaży w całym kraju. Wraz z nią, dosłownie dwa, trzy dni później ukażą się: podręcznik do Greyhawka oraz dwie pierwsze przygody przeznaczone dla początkujących postaci! W chwili kiedy czytacie te słowa wszystkie z wymienionych pozycji powinny być już na rynku!

KONIEC RPG Z MAGA

Od dłuższego czasu po środowisku graczy chodzą plotki, jakoby Wydawnictwo MAG miało zamiar wycofać się z gier RPG. Na tegorocznym Polconie Jacek Rodek zapowiedział, że dodatki do gry „Wiedźmin" będą wciąż ukazywać się regularnie, jednak nie potwierdził tego w stosunku do pozostałych gier wydawnictwa. Jeśli te informacje się potwierdzą, pozostaniemy z dużą ilością zamrożonych tytułów; przypomnę tylko, że MAG jest wydawcą między innymi takich gier jak: Deadlands, Earthdawn, Fading Suns, czy Zew Cthulhu.

NOWE PISMO RPG

Wydawnictwo Portal ogłosiło na październik premierę nowego czasopisma poświęconego RPG pod tytułem Gwiezdny Pirat. Magazyn będzie miesięcznikiem, skierowanym do młodych fanów RPG, pełnym pomysłów na przygody, humoru i wieści ze świata.

ZMIANY W ISA

W ISA pojawił się Tomasz Kreczmar, dawniej redaktor naczelny magazynu Magia i Miecz, od lat współpracujący z Wydawnictwem MAG i odpowiedzialny za linię gier RPG tego wydawnictwa. Tomasz Kreczmar będzie w ISA odpowiedzialny za linię D&D 3ed., od niego będzie zależało kiedy i jakie dodatki będą się ukazywały i kto będzie je tłumaczył.

KRABY I SMOKI

Na stronie http://www.dreamingmerchant.com/dmddcontest.html znajdziecie bardzo ciekawy konkurs polegający na zaprojektowaniu lochów. Do wygrania 100 baksów i stos podręczników RPG. Wystarczy wymyślić przygodę, zaprojektować teren, w którym będzie się działa – czyli lochy, lochy i dużo lochów, całość zapisać w formacie DM Dungeon Designer, którego producent jest sponsorem konkursu. Zajrzyjcie, spróbujcie, nagrody czekają.

MUZYKA

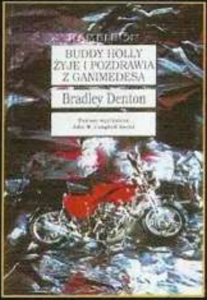
Największa polska produkcja fantasy, jaką był „Wiedźmin" w reżyserii Marka Brodzkiego, w oczach wielu odbiorców okazał się całkowitą i zawstydzającą porażką rodzimego kina. Mimo tego jeden z elementów obrazu wyszedł obronną ręką. Jest nim muzyka skomponowana przez Grzegorza Ciechowskiego, niedawno zmarłego lidera legendarnej „Republiki". Albumem do filmu artysta udowodnił, że jest jednym niewielu naprawdę znaczących polskich muzyków mających jeszcze coś do powiedzenia. Utwory przez niego skomponowane budują bardzo ciekawą atmosferę, którą sam film niszczy, warto jednak zapoznać się z wydawnictwem zwłaszcza wtedy, gdy dzieła kinematograficznego się nie widziało. Oprawa dźwiękowa Ciechowskiego nie jest bowiem uzupełnieniem filmu, żyje raczej własnym życiem i jest sztuką samą dla siebie. Na niewątpliwą oryginalność płyty składają się nie tylko egzotyczne melodie, czy ciekawe teksty pisane głównie przez samego muzyka (może poza piosenką „Jak gwiazdy nad traktem", tu jednak autorem był sam Sapkowski), ale również dobór instrumentów. Poza klasycznymi narzędziami pracy, takimi jak gitary, czy flety, artysta zdecydował się także na wschodnie skrzypce i lirę. Dzięki temu otrzymujemy zbiór niezbyt długich, jednak dość charakterystycznych utworów, okraszonych nierzadko bardzo ciekawymi partiami wokalnymi Alicji DeRoty Węgorzewskiej oraz Zbigniewa Zamachowskiego. Odrębność i własny styl kompozycji jasno wskazuje, iż raczej nie mogłyby one powstać w Hollywood. Na uwagę zasługuje szczególnie tytułowy „Wiedźmin", choć również instrumentalne „Ratuj, Wiedźminie", „Zew wilka", czy „Śmierć Renfri" są bardzo udanymi kompozycjami. Jedyną ewidentną wpadką jest moim zdaniem ostatnia piosenka „Nie pokonasz miłości" w wykonaniu Roberta Gawlińskiego, jednak nie wszyscy muszą się z tym zgodzić.

Wydaje się, iż muzyka do „Wiedźmina" zainteresować może nie tylko zapalonych melomanów, czy miłośników prozy Sapkowskiego, ale także zwykłych odbiorców, graczy RPG albo po prostu osób spragnionych czegoś nowego w muzyce filmowej.

Piotr Bilski

Grzegorz Ciechowski – „Wiedźmin",
Pomaton EMI 2001.

KSIĄŻKI



Bradley Denton urodził się w 1958 roku. Dorastał w Butler County, w wiejskim krajobrazie Kansas. Ma wykształcenie uniwersyteckie: jest filologiem i astronomem. Pisuje opowiadania i powieści, z których prawie wszystkie doczekały się prestiżowych nagród. „Buddy Holly żyje i pozdrawia z Ganimedesa" został wyróżniony nagrodą Johna W. Campbella – ojca współczesnej amerykańskiej science fiction. Denton ma też na swoim koncie Nagrodę im. Brama Stokera za powieść o seryjnym zabójcy, zatytułowaną „Blackburn".

Oliver Vale, główny bohater powieści, jest człowiekiem neurastenicznym, zakompleksionym, który swą psychikę musi posklejać z wielu nie pasujących do siebie kawałków. Uczęszcza na terapię dorosłych dzieci rockmanów i hipisów i jest jedną z wielu ofiar kultury popularnej, ponieważ oboje jego rodzice „umarli z miłości do rock and rolla". Jeździ motorem marki Ariel, a z Buddym Hollym – nieżyjącą gwiazdą muzyki lat 50. – łączy go dziwny związek. Został poczęty dokładnie w chwili, kiedy Buddy zginął w katastrofie lotniczej.

Gdy któregoś dnia Oliver zamierza obejrzeć w telewizji western z Johnem Waynem, zaczyna dziać się coś dziwnego. Jego antena satelitarna odbiera przekaz wprost z... księżyca Jowisza. Okazuje się, że właśnie w tym odległym miejscu egzystuje Buddy Holly, który wcale w wypadku nie zginął. Buddy mówi do Olivera wprost z ekranu telewizora. W jasnoniebieskim garniturze z innej epoki i z gitarą przewieszoną przez ramię, piosenkarz domaga się od Vale'a pomocy, ponieważ on jeden może go ocalić. Do tej chwili treść powieści przywodzi na myśl studium rozwiniętej paranoi, co w końcu nie jest rzeczą rzadką, jednak – jak się wkrótce okaże – to nie Oliver zwariował. Po prostu świat jest bardziej szalony, niż to widać na co dzień. A jego szaleństwo z każdym rozdziałem książki wydaje się narastać...

Wojciech M. Chudziński

„Buddy Holly żyje i pozdrawia z Ganimedesa", Bradley Denton.
Tłum. Ewa Jurewicz.
Wyd. ZYSK i S-ka, Poznań 2002.

Twórczość Philipa K. Dicka znalazła się ostatnio w centrum zainteresowania filmowców. Zrealizowano dwa obrazy: „Impostor" i „Minority Report", a wieść niesie, że w Hollywood krąży wiele innych scenariuszy inspirowanych twórczością amerykańskiego pisarza-wizjonera. Nie próżnują też polscy wydawcy. Niedawno REBIS wypuścił na rynek powieść Dicka „Wbrew wskazówkom zegara", napisaną w późnych latach 60., a opartą na oryginalnym pomyśle cofającego się czasu.

W 1998 roku zostaje zainicjowana tzw. Faza Hobarta – czas zaczyna płynąć do tyłu, czego szokującą konsekwencją jest powracanie do życia zmarłych. Zmarli budzą się w swych ciasnych trumnach i głośno wzywają pomocy, niczym uwięzione w pułapkach dzieci. Lokalizują ich policyjne patrole, a potem specjalistyczne firmy, zwane vitariami, umożliwiają bezbolesne zmartwychwstanie. Sebastian Hermes jest właścicielem takiego właśnie vitarium. To on odkopie charyzmatycznego przywódcę religijnego, Anarcha Peaka, na którego powrót czekają jego wyznawcy z Gminy Wolnych Murzynów. Kiedyś członek Kościoła Episkopalnego, Peak został z niego wykluczony za herezję. Jedynym sakramentem założonej przez niego wspólnoty jest „komunia umysłów", podczas której ludzie stają się jednym organizmem złożonym z wielu ciał. Jego powrót może być niebezpieczny. Dlatego wiele sił i organizacji stara się kontrolować proces jego zmartwychwstania, przez co Hermes zostaje uwikłany w szereg intryg i groźnych sytuacji.

W tej powieści jest wszystko, co konieczne do stworzenia dobrej science-fiction. Niezwykły wynalazek; fantastyczne konsekwencje jego zastosowania; przyszłościowe dekoracje i bohaterowie muszący radzić sobie w ekstremalnych warunkach. Dick nie byłby sobą, gdyby nie wzbogacił książki o wątek teologiczny. Pada zatem pytanie, czy zmartwychwstańcy mają dusze, czy może płynący do tyłu czas ożywia jedynie ich ciała?

Wojciech M. Chudziński

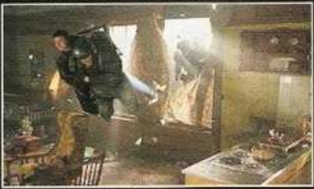
„Wbrew wskazówkom zegara",
Philip K. Dick. Tłum. Maciej Szymański.
Wyd. REBIS, Poznań 2002.

RAPORT MNIEJSZOŚCI

FILM

Waszyngton w połowie XXI wieku to z pozoru miejsce całkiem bezpieczne. Niemal każde przestępstwo zostaje udaremnione zanim jeszcze do niego dojdzie. Wszystko za sprawą Agencji Prewencji Departamentu Sprawiedliwości. Testowany właśnie przez nią system wykorzystuje specjalny zespół jasnowidzów, którzy potrafią ustalić przebieg planowanego morderstwa zanim do niego dojdzie. W ten sposób złoczyńcy są unieszkodliwiani, zanim jeszcze dokonają przestępstwa. Na czele zespołu stoi komisarz John Anderton, który bezgranicznie wierzy w nieomylność swoich ludzi... do czasu, gdy sam stanie się niedoszłym przestępcą. Podejrzany o planowane morderstwo ucieka agentom swojego wydziału, za wszelką cenę starając się udowodnić swoją niewinność i całkowite fiasko testowanego systemu.

„Raport mniejszości" jest kolejnym filmem opartym na prozie jednego z najwybitniejszych pisarzy science-fiction, Philipa K. Dicka. To jego opowiadania stały się podstawą scenariuszy m. in. „Łowcy androidów", „Pamięci absolutnej" czy „Impostora". Opowiadanie opublikowane po raz pierwszy w 1956 roku na łamach magazynu SF „Fantastic Universe" dość długo czekało na swą filmową adaptację. Wreszcie sięgnął po nią sam Steven Spielberg („Jurassic Park", „Szeregowiec Ryan", „E.T."); który po nienajlepiej przyjętej „A. I. Sztucznej inteligencji" wrócił do komercyjnej fantastyki. Połączenie kunsztu reżysera ze skłonnością Dicka do ukrywania w atrakcyjnej formie „przygodowej" ważkich kwestii gwarantuje wysoki poziom filmu. Czy totalna kontrola nad życiem społeczeństwa pozwala w imieniu zapewnienia mu bezpieczeństwa pozbawiać wolności człowieka za czyn, którego nie popełnił? Zwłaszcza, że jedynym dowodem winy jest wizja przyszłości? To tylko początek intelektualnej dyskusji, jaka próbuje rozpocząć reżyser w filmie. Spielberg od początku chciał, aby „Raport mniejszości" pod względem konwencji przypominał poetykę czarnego kryminału z lat 40-tych. Temu miał służyć układ scenariusza i przede wszystkim zdjęcia współpracującego z reżyserem od wielu lat polskiego operatora Janusza Kamińskiego. Konsekwencją tego są utrzymane w zimnych, mrocznych barwach zdjęcia. Industrial Light & Magic jak zwykle opracowało znakomite efekty specjalne. Wykonano prawie 500 ujęć z efektami specjalnymi, miksując w pamięci komputerów efekt pracy zespołów scenografów, ekip kaskaderskich i cyfrowych animacji. Gwiazdorska obsada (T. Cruise, M. Von Sydow czy C. Farrell), tylko pomogła w kasowym sukcesie. „Raport mniejszości" jest jednym z najbardziej kasowych filmów za oceanem i co ważne – podoba się również krytyce. Rzadko kiedy bowiem film jednocześnie zyskuje sobie przychylność fanów fantastyki, nie związanej z SF krytyki i poszukującej w kinie tylko wrażeń publiczności. Na naszych ekranach wizję Philipa K. Dicka wg. Stevena Spielberga możemy oglądać od 20 września. ❐



Reżyseria: Steven Spielberg
Obsada: Tom Cruise, Max Von Sydow, Colin Farrell, Peter Stormare, Samantha Morton i inni
Dystrybucja: Syrena

DVD

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Film ten to adaptacja pierwszej części przygód małego czarodzieja. Harry Potter wraz z przyjaciółmi rozpoczyna naukę w Hogwarcie i poszukuje kamienia filozoficznego. W filmie Ch. Columbusa poznamy mnóstwo postaci i spraw, które w kolejnych częściach będą miały niebagatelny wpływ na dzieje chłopca. Bez wątpienia można stwierdzić, że wszystko co związane jest z Harrym Potterem, jest skazane na sukces. Nie inaczej będzie z tym filmem – tym bardziej, że dwupłytowe wydanie na DVD jest jednym z najlepszych, jakie pojawiło się na naszym rynku. Dubbing i napisy w filmie oraz dodatkach, idealna jakość obrazu i dźwięk w systemie DD EX 5.1 to główne zalety polskiej edycji filmu. Do tego dochodzą bardzo rozbudowane i interesujące dodatki przybliżające świat Harry'ego Pottera. Same dodatki oparto na interaktywnej zabawie (aby wejść w poszczególne działy trzeba się wykazać znajomością magii). Posiadacze PC też nie będą mogli narzekać, bo i dla nich oferta jest bogata (karty kolekcjonerskie, wygaszacze ekranu oraz inne atrakcje).

TYLKO JEDEN

Treść filmu – 125 równoległe istniejących światów – jest tylko punktem wyjścia dla kolejnego perfekcyjnie nakręconego kina akcji z główną rolą Jeta Lee (m. in. „Pocałunek smoka" i „Romeo musi umrzeć"). Gra on byłego agenta specjalnego, który przemierza kolejne światy zabijając swe alternatywne wcielenia. Wszystkie sceny walk i akcji zachwycają choreograficznym kunsztem. Twórcy, w tym reżyser James Wong, nie ukrywają, że przy ich konstruowaniu nawiązywali do „Matrixa", dzięki czemu film tylko zyskuje na atrakcyjności wizualnej. „Tylko jeden" jest wręcz stworzony dla formatu DVD. Wśród dodatków znaleźć można między innymi 4 reportaże i 5 zwiastunów oraz komentarz reżysera, porównanie animacji scen z efektami specjalnymi i specjalne atrakcje na DVD-ROM.

OCEAN'S ELEVEN RYZYKOWNA GRA

To remake klasycznej komedii kryminalnej o skoku na kasyna w Las Vegas. Franka Sinatrę i Deana Martina zastąpiły z powodzeniem inne gwiazdy, m. in. George Clooney, Brad Pitt, Julia Roberts i Matt Damon. Za całość odpowiadał sam S. Soderbergh („Traffic"). Błyskotliwy scenariusz i skrząca się od gwiazd obsada miały decydujący wpływ na kasowy sukces filmu. W dobrze poinformowanych kręgach już mówi się o kolejnej części, a póki co mamy atrakcyjnie wydany dysk. Pełna polska lokalizacja (napisy i lektor w DD 5.1) wraz ze sporą częścią dodatków spodobają się miłośnikom tego rodzaju kina. Film otrzymał m. in. komentarze reżysera i scenarzysty, film dokumentalny o realizacji, materiał o kostiumach w filmie i dodatkowe materiały na DVD-ROM.

KONKURS

Ile lat trwa nauka w szkole czarodziejów w Hogwarcie?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 31 października br. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video.

Z ostatniej chwili...

Berlińska policja rozpoczęła zamykanie tamtejszych kawiarenek internetowych. Dotyczy to tych kafejek, które zezwalają swym klientom na korzystanie z gier komputerowych cechujących się dużą brutalnością (jak na przykład Counter Strike). Zastosowano także przepis zabraniający udostępniania płatnych automatów do gier młodzieży poniżej 16 roku życia.

Nokia podpisała umowę z firmą Polkomtel, operatorem sieci Plus GSM, na dostarczanie rozwiązań Nokia do przesyłania wiadomości multimedialnych. System zapewni abonentom sieci Plus GSM dostęp do następnej generacji usług opartych na multimediach. Zgodnie z warunkami umowy Nokia udostępniła m.in. takie elementy, jak Nokia Multimedia Messaging Service Center oraz Nokia Multimedia Terminal Gateway.

Athlon XP 2700+ ma być pierwszym z modeli pracujących na 166 MHz-owej szynie FSB (333 MHz DDR). Oparty będzie prawdopodobnie na jądrze Thoroughbred (stepping 1). Nowy procesor będzie współpracował z płytami na chipsetach VIA KT400, NVIDIA nForce2 i SiS746, które ostatecznie mają posiadać oficjalną obsługę magistrali 166 MHz (333 MHz DDR).

Jeśli masz w domu starego (10, czy nawet 15 letniego) Macintosha i nie wiesz co z nim zrobić, to możesz skorzystać z promocji firmy Apple IMC Poland. Za starego Maca lub dowolny komputer wyprodukowany przez Apple od 1976 roku, a także za dowolny klon Maca, polski oddział Apple zapłaci nawet 1000 złotych. Firma Apple IMC Poland umożliwia swoim użytkownikom wymianę starych modeli komputerów na najnowsze. Szczegóły wymiany komputerów podano na stronie www.apple.com.pl/news-/1976_2001/. Oczywiście należy spełnić kilka warunków. Po pierwsze – trzeba kupić w autoryzowanej sieci sprzedaży Apple w Polsce nowego i Maca G4, dowolny model z ekranem 15". Po drugie – zwracany komputer musi być sprawny i maksymalnie kompletny (minimum to jednostka centralna z klawiaturą). Po trzecie – transakcję należy sfinalizować do końca września br.

WARTO MIEĆ KOMÓRKĘ

Wirtualne bilety Mitsubishi

www.mitsubishi.com

26 lipca, podczas koncertu japońskiej grupy „Rip Slyme" zadebiutował opracowany przez firmę Mitsubishi system identyfikacji „Mobile Symbol". Osoby wpuszczane na koncert zamiast tradycyjnych biletów pokazywały wyświetlacz telefonu komórkowego, na którym widniał symbol z zakodowanymi informacjami. Kod skanowany był przez specjalne czytniki, umieszczone przy wejściach do hali. Był to test rozwiązania, które ma ogromne szanse zdobycia popularności w najbliższych latach. Takie rozwiązanie nie tylko ułatwia dystrybucję biletów, ale przede wszystkim zapobiega wprowadzeniu do obiegu podróbek. Wstęp na koncert „Rip Slyme" był bezpłatny – aby zdobyć bilet należało za pośrednictwem telefonu wypełnić aplikację na stronie internetowej. Instrukcja postępowania była umieszczona na okładce ostatniego albumu grupy, który do sklepów trafił 2 dni wcześniej. Wśród chętnych rozlosowano wejściówki – 10 tys. wirtualnych biletów zostało przesłane bezpośrednio na telefony komórkowe zwycięzców.

EPSON STYLUS C62

Rozdzielczość 5760 dpi – nowy standard jakości

www.epson.pl

Najnowszy Epson Stylus C62 to drukarka przeznaczona do pracy domowej lub w małych firmach. Dzięki technologii zarządzania rozdzielczością RPM (Resolution Performance Management) nowa drukarka umożliwia drukowanie z maksymalną rozdzielczością 5760 dpi, bez względu na rodzaj drukowanych materiałów (teksty, grafika, zdjęcia, pliki mieszane). Warta podkreślenia jest zwłaszcza szybkość pracy nowego urządzenia, drukującego zarówno w przypadku druku czarno-białego, jak i kolorowego z maksymalną szybkością 14 stron na minutę. Cena nowego Epsona nie jest jeszcze znana.

KOLEJNY „MOD" DLA XBOXA

Elektronicznych układów ciąg dalszy

www.cnet.com

Pomimo podejmowanych przez Microsoft prób ukrócenia podobnych procederów, na rynek trafia kolejny „mod" do konsoli Xbox. X-ecuter pozwala na uruchamianie pirackich kopii gier, jest też stosunkowo łatwy w montażu. „Mody" to elektroniczne układy, które pozwalają obejść antypirackie zabezpieczenia konsoli. Aby zamontować X-ecutera trzeba wykonać zaledwie 9 lutów – wcześniejsze mody dla Xboxa wymagały lutowania aż w 20 miejscach. X-ecuter ma swój wyłącznik, przygotowany z myślą o nowej usłudze Microsoftu – Xbox Live (usługi sieciowe dla posiadaczy Xboxa). Użytkownicy obawiają się bowiem, że w skład Xbox Live wejdzie system diagnostyczny, wykrywający nielegalne „poprawki" w konsolach. Układ kosztuje 49 USD i jest produkowany w Chinach.

ZEGAREK Z BLUETOOTH

Czy będzie to tylko prototyp?

www.ibm.com

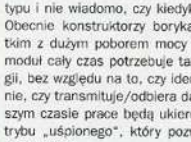
Firma IBM przeprowadziła w Tokio pokaz zegarka wyposażonego w moduł Bluetooth. Zaprezentowany egzemplarz jest modyfikacją pokazywanego już wcześniej WatchPad – zegarka działającego pod kontrolą systemu Linux, który IBM przygotował wspólnie z firmą Citizen. WatchPad jest wielkości dużego zegarka elektronicznego, niemniej posiada funkcje zaawansowanego handhelda. Zegarek z modułem Bluetooth może bezprzewodowo komunikować się z innymi urządzeniami na odległość ponad 10 metrów.

Jak na razie urządzenie nie wyszło poza fazę prototypu i nie wiadomo, czy kiedykolwiek trafi na rynek. Obecnie konstruktorzy borykają się przede wszystkim z dużym poborem mocy urządzenia – aktywny moduł cały czas potrzebuje takiej samej ilości energii, bez względu na to, czy identyfikuje inne urządzenie, czy transmituje/odbiera dane. Dlatego w najbliższym czasie prace będą ukierunkowane na dodanie trybu „uśpionego", który pozwoli przedłużyć żywotność baterii.

REKORD W 3D MARKU

Szybciej się nie da

www.holicho.lib.net



Pewien Japończyk – niejaki Holicho – dobrze znany w środowisku „overclockerów" uzyskał kolejny rekordowy wynik. Z wykorzystaniem swojego zestawu kriogenicznego działającego na ciekłym azocie oraz najnowszej karty graficznej ATI Radeon 9700 uzyskał naprawdę niesamowity wynik w teście 3DMark 2001 SE. Jego komputer osiągnął 21504 punktów. To ponad dwukrotnie więcej od tego, co oferuje najlepszy dostępny w sklepach sprzęt. Japończyk wykorzystał 2,5-gigahercowy procesor Pentium 4, podkręcony dzięki ciekłemu azotowi do częstotliwości niemal 4 GHz. Porządnie „dostało się" także karcie graficznej ATI – została „podkręcona" ze standardowych 325 MHz do aż 479 MHz, natomiast jej pamięć do 378 MHz.

STWORZONY DO MULTIMEDIÓW

19 calowy monitor NEC-Mitsubishi

www.nec-global.com

Firma NEC Mitsubishi Electroncs Display rozszerzyła swą ofertę o nowy model monitora CRT – NEC Multi Sync FE991SB. Urządzenie zostało wyposażone w 19-calowy kineskop Diamondtron M2 Natural Flat z technologią SuperBright. Technologia SuperBright otwiera nowe zastosowania dla monitorów CRT. Dzięki niej poziom jasności obrazu automatycznie dostosowuje się do wyświetlanych na ekranie treści. Przy oglądaniu filmów DVD jasność zostaje podniesiona do 300 cd/m2, by podczas prezentacji tekstu obniżyć się do poziomu 125 – 150 cd/m2. To prawdziwie rewolucyjne rozwiązanie – jak dotąd monitory CRT nie były w stanie zaoferować obrazu optymalnie dobranego pod kątem specyfiki danego medium. Szczególnym wyzwaniem dla producentów były wideokonferencje, programy telewizyjne, filmy DVD czy aplikacje internetowe, które łączą ruchomy obraz z tekstem. Obraz wideo – ze względu na swoją charakterystykę (ciemne tła) – wymaga jasności znacznie wyższej od rynkowego standardu, który wynosi 100 cd/m2. Jednak maksymalne podniesienie jasności również nie przynosi satysfakcjonującego efektu, gdyż wiąże się ze spadkiem kontrastu, przez co tekst staje się nieczytelny. W efekcie podczas prezentacji łączących różne media, wyświetlany obraz daleki był od doskonałości. Dopiero inteligentny mechanizm SuperBright rozwiązał ten problem. Poza tym urządzenie jest zgodne ze standardem sRGB, co gwarantuje wolną od przekłamań kolorów wymianę obrazów z innymi urządzeniami. sRGB jest także standardem obowiązującym w internecie. Nowy kineskop z maską szczelinową – produkowany równolegle do światowego lidera, kineskopu Diamondtron Natural Flat – dzięki plamce o wielkości 0,25 mm gwarantuje ostry i wyraźny obraz. Naturalnie płaski ekran to nie tylko doskonała geometria obrazu, ale także zredukowane do minimum odbicia światła zewnętrznego. Zalecana rozdzielczość pracy to 1280 x 1024 piksele (85 Hz), maksymalna – 1792 x 1344 (68 Hz). Częstotliwość odchylania pionowego to 30 – 96 kHz, poziomego – 50 – 160 Hz. NEC Multi Sync FE991SB spełnia wszystkie aktualne normy ergonomii i bezpieczeństwa, w tym CE, MPR-II, TCO 99, TUV-GVS, TUV-Ergonomie, Energy Star oraz ISO 9241-3/-7/-8. Podobnie jak wszystkie monitory NEC-Mitsubishi Electronics Display, jest objęty 3-letnią gwarancją producenta. Na terenie Polski jest ona realizowana w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door. Sugerowana cena detaliczna netto monitora NEC Multi Sync FE991SB wynosi 1750 PLN. Jako opcja dostępna jest podstawka multimedialna AudioBase.

MYPAL A600

NAJMNIEJSZY PDA W ŚWIECIE

Asus producentem palmtopów

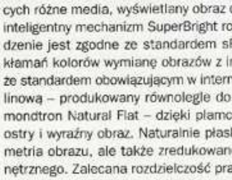
www.asus.com.tw

Tajwańska firma Asus – producent płyt głównych i kart graficznych – przedstawiła swój pierwszy palmtop o nazwie MyPal A600. PDA wyposażono w procesor Intela PXA 250 taktowany częstotliwością 400 MHz, 64 MB pamięci SDRAM i 32 MB pamięci flash ROM, mieszczącej system operacyjny palmtopa – Microsoft Pocket PC 2002. Nie zabrakło oczywiście kolorowego wyświetlacza LCD o rozdzielczości 240 x 320 w ponad 65 tys. kolorów. Litowo-jonowy akumulator zapewnia energię na 15 godzin ciągłej pracy. Z wymiarami 75 x 125 x 12,8 mm Asus MyPal A600 należy do najmniejszych i najlżejszych PDA na świecie.

RADEON 9700 PRO

Kolejna wersja kart graficznych ATI

www.ati.com



Firma ATI zaprezentowała kolejną wersję kart graficznych bazujących na procesorze R300. Co ciekawe, choć wcześniej „dopalacze" te oficjalnie nie istniały, można je będzie kupić szybciej niż wcześniej prezentowane karty nowej generacji.

Urządzenia z serii Radeon 9700 PRO będą nieco szybsze od swych „normalnych" krewniaków – częstotliwość pracy procesora została podniesiona z 300 do 325 MHz, a częstotliwość pracy pamięci pozostanie na poziomie 620 MHz. W standardowym wyposażeniu kart ATI znajdować się będzie złącze AGP 8x, 128 MB pamięci DDR SDRAM, a także analogowe i cyfrowe wyjścia sygnału wideo (VGA, DV-I oraz S-Video). Najszybsze „domowe" akceleratory na rynku pojawiły się już w sprzedaży w drugiej połowie sierpnia.

PROPAGOWANIE PIRACTWA,

CZY OCHRONA PRAW KONSUMENTÓW?

Precedensowa porażka Sony

www.zdnet.com

Australijski sąd nie dopatrzył się naruszenia prawa przez osobę sprzedającą chipy, dzięki którym na konsoli PlayStation możliwe jest uruchamianie pirackich kopii gier. To spore zaskoczenie, zwłaszcza że australijskie prawo – wzorowane na amerykańskim Digital Millenium Copyright Act – jest uważane za bardzo restrykcyjne. Jednak sędzia Ronald Sackville uznał, że oferowanie „modów" nie narusza praw autorskich Sony. Może być bowiem wykorzystywane w sposób zgodny z prawem – do uruchamiania gier z innych regionów geograficznych lub kopii sporządzonych przez użytkownika na własny użytek. Przedstawicielom Sony nie udało się dowieść, że głównym zastosowaniem układów jest korzystanie z nielegalnych kopii. Oskarżony Eddy Stevens z Sydney nie może jednak odetchnąć z ulgą – sędzia Sackville prowadzi jeszcze jego drugą sprawę, w której zapowiedział już wynik skazujący. Chodzi o handel pirackimi kopiami gier.

UTRWAL WSPOMNIENIA NA PAPIERZE TDK

Nowa seria papieru do drukarek atramentowych

www.tdk.pl

W dobie rosnącej popularności fotografii cyfrowej, coraz częściej drukujemy fotografie, skany i inne obrazy cyfrowe. Ogromne znaczenie dla jakości takich wydruków ma zastosowanie odpowiedniego papieru, zwłaszcza jeżeli chodzi o druk zdjęć nazywany fotorealistycznym. Firma TDK wprowadza na rynek nową serię papieru w trzech podstawowych klasach:

– Photo Paper – zapewniający najwyższą jakość obrazów cyfrowych. Powierzchnia tych papierów, używanych do druku fotografii, powleczona jest z jednej strony warstwą przeznaczoną do nanoszenia barwnika. Specjalna żywiczna powłoka z mikroporami, którą pokryty jest Photo Paper posiada właściwości szybkoschnące i jest odporna na wodę oraz „smużenie". Ten rodzaj papieru doskonale nadaje się do wydruków na wszystkich popularnych drukarkach atramentowych, i to zarówno z zastosowaniem tuszu zwykłego, jak i pigmentowego. Papier ten z pewnością docenią osoby wykorzystujące aparaty cyfrowe o rozdzielczości do 3 milionów pikseli. Gama papierów Photo Paper obejmuje papier błyszczący oraz matowy, dostępnych w siedmiu formatach.

– Professional Photo Paper – spełniający oczekiwania najbardziej wymagających pasjonatów fotografii cyfrowej. Ten rodzaj nowego papieru TDK przeznaczony jest dla osób szukających najwyższej jakości „profesjonalnego wykończenia" fotografii cyfrowych. Ponadto Professional Photo Paper jest w dużym stopniu zbliżony do papieru stosowanego w profesjonalnych studiach reprodukcyjnych, nadając się do druku zdjęć z aparatów cyfrowych o rozdzielczości nawet powyżej 3 milionów pikseli. Na jakość i trwałość papieru wpływa specjalna powłoka z mikroporami, którą pokryty jest papier, wyróżniająca się szybkim schnięciem, odpornością na wodę i „smużenie". Na papierze Professional Photo można drukować stosując zarówno tusz zwykły, jak i pigmentowy, a najlepsze rezultaty uzyskuje się przy zastosowaniu drukarek Professional Series.

– Special Coated Paper – przeznaczony do codziennego użytku, na przykład do drukowania tekstu zawierającego grafikę lub do wydruków zawartości stron internetowych. Dzięki specjalnej powlekanej powierzchni papier zapewnia doskonałą ostrość szczegółów oraz bardzo szybkie schnięcie tuszu.

Nowa seria papieru do drukarek TDK może być używana w większości drukarek atramentowych dostępnych na rynku.

TONY HAWK W TELEFONACH KOMÓRKOWYCH

Zagraj inaczej

www.jamdatgames.com/

Activision i JamDat wspólnie przeniosą Activision O2 – serię gier po-święconą sportom ekstremalnym na telefony komórkowe nowej generacji. Gry mają wykorzystywać możliwości aparatów wyposażonych w obsługę platform J2ME i BREW. Wśród zapowiadanych tytułów znajdują się Tony Hawk's Pro Skater 4, Matt Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, Travis Pastrana's Pro Moto-X oraz Shawn Murray's Pro Wakeboarding. JamDat współpracuje już z największym światowym wydawcą gier – Electronic Arts.

TECHNOLOGIA 0,13 MIKRONA

Zmiany w procesorach AMD

www.amd.com

Od chwili rozpoczęcia w fabryce Fab30 w Dreźnie produkcji układów w technologii 0,13 mikrona, firma AMD coraz częściej skłania się do decyzji zaprzestania produkcji „starych" procesorów. Pod koniec września z linii produkcyjnych mają zejść wykorzystujące proces technologiczny 180 nanometrów najwolniejsze z Athlonów, oznaczone 1500+ i 1600+. AMD pragnie zmienić technologię produkcji (z 0,18 na 0,13 mikrona) dla całej linii procesorów Athlon. Oznacza to, iż niedługo kości Athlon XP oznaczone jako 2200+, 2100+ oraz wolniejsze będą bazowały na rdzeniu Thoroughbred. Wersje 1500+ i 1600+ nie będą jednak produkowane w nowej technologii. Ich wytwarzanie zastanie wstrzymane na zawsze. Podobny los spotka rdzeń Palomino. W tym samym czasie AMD zastopuje dostawy procesorów Duron taktowanych zegarem o częstotliwości 1 i 1,1 GHz. Ich popularność powoli maleje na rzecz najwolniejszych Athlonów XP. Pod koniec roku rodzina Duronów powinna więc zniknąć z rynku nowych procesorów.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

COMMANDOS CENTER

Prywatna strona dotycząca gry Commandos. Znajdziesz na niej wszystkie informacje, które są niezbędne do zgłębienia tajniki walki w grze: porady do poszczególnych misji, opis bohaterów i broni, kody do gry. Zdecydowanie polecamy wszystkim fanom gry, ktrych wszak w naszym kraju nie brakuje.

http://www.comcenter.prv.pl/

POLSKIE CENTRUM ISS/PES

Jeśli jesteś fanem piłki nożnej na Play Station, to z pewnością powinieneś obejrzeć jedną z lepszych stron internetowych poświęconych tej dyscyplinie sportu. Znajdziesz na niej najważniejsze informacje o grze ISS Pro, której autor poświęcił najwięcej uwagi a także o innych piłkach nożnych, w które warto pograć na PSX.

http://www.shootout.e-look.pl/

GTA3.PL

Niezła strona poświęcona najnowszej, trzeciej części kontrowersyjnej gry Grand Theft Auto. Znajdziesz tam opis gry, kody (zarówno do gry w wersji na PC jak i na PlayStation 2), triki, mapki z opisem ukończenia misji oraz zestaw porad jak przeżyć w Liberty City – mieście, w którym dzieje się akcja GTA3.

http://www.gta3.pl

Obudowa MiNt Codegen 6055L-C9

Srebrno-metaliczny odmieniec

Arkadiusz Matczyński

Trzy miesiące temu prezentowałem zwykłą obudowę *MiNt Codegen 6032L-G5*. Była ona tania (123 zł), ładna i funkcjonalna. Jeśli jednak chciałbyś wyróżnić się spośród innych posiadaczy komputerów to chciałbym przedstawić inną obudowę – *Mint Codegen 6035L-C9*. Czym odróżnia się od innych obudów? Przede wszystkim bardzo ładnym, srebrno-metalicznym kolorem. Oczywiście jest to różnica rzucająca się w oczy, są jednak inne i to bardziej przydatne.

OPAKOWANIE

Obudowa zapakowana jest w biały karton z charakterystycznymi zielonymi napisami MiNt. W środku znajduje się obudowa zabezpieczona folią i styropianem chroniącymi przed uszkodzeniami, kurzem i wilgocią.

WYGLĄD A FUNKCJONALNOŚĆ

Jak już pisałem we wstępie, obudowa jest koloru srebrno-metalicznego. Ostatnio modne są właśnie tego typu kolory, więc przyznam, że i mnie przypadła ona do gustu. Na obudowie umieszczone są dwa niewielkie i bardzo ładnie zaprojektowane przyciski: włącznik i reset. Na przednim panelu obudowy, u samego dołu umieszczona jest klapka ciemniejszego koloru niż pozostała część obudowy. Na niej znajduje się napis USB, więc łatwo się domyśleć co kryje się pod nią. Klapkę otwiera się poprzez jej delikatne naciśnięcie. Wówczas można ją odchylić na zewnątrz. Ukryte są tam dwa gniazda USB oraz gniazdo mikrofonowe i słuchawkowe. Oczywiście kwestia ich podłączenia uzależniona jest od płyty głównej, jaką postanowisz zamontować wewnątrz obudowy. Z reguły te gniazda wykorzystasz jako gniazda dodatkowe, gdyż większość płyt głównych ma na stałe wyprowadzenie wszystkich urządzeń z tyłu. Tym niemniej złącza te mogą okazać się bardzo przydatne w przypadku, gdy będziesz chciał na chwilę podłączyć urządzenie za pomocą kabla USB jak aparat cyfrowy, czy skaner, bez konieczności schylania się i szukania wejść z tyłu obudowy.

Wymiary obudowy są następujące: wysokość 420 mm, szerokość 180 mm i głębokość 480 mm, czyli obudowa jest nieco mniejsza od ***MiNt Codegen 6032L-G5***. Mimo tego przewidziano w niej możliwość zamontowania dodatkowych wentylatorów (nie ma ich w zestawie). Można to zrobić po jednym na ściance frontowej i tylnej oraz dwóch na ściance bocznej. Oczywiście oznaczać to będzie zwiększenie poziomu hałasu, jeśli jednak Twój sprzęt wymaga dobrego chłodzenia (na przykład z uwagi na grzejący się procesor i emitującą dużą ilość ciepła kartę graficzną, czy też nagrzewające się dyski) to z pewnością dokonasz ich montażu. Warto wówczas przemyśleć, w jaki sposób zamontować wiatraczki, by jedne wdmuchiwały zimne powietrze a inne wydmuchiwały gorące.

W obudowie zamontowany jest standardowy zasilacz o mocy 300 W, obsługujący także płyty główne przeznaczone dla procesora Pentium 4. W środku możesz zamontować aż cztery urządzenia 5.25", dwa urządzenia 3.5" dostępne z zewnątrz (jedno to tak zwany „uśmiech", czyli specjalne wgłębienie w obudowie) i jedno 3.5" ukryte wewnątrz (można tam przykręcić na przykład dysk twardy). Wewnątrz znajduje się także głośniczek.

Z tyłu obudowy są dwa gniazda, jedno umożliwiające podłączenie obudowy do sieci elektrycznej, a drugie podłączenie monitora do obudowy. Obudowa oczywiście obsługuje zasilanie 230V, co oznaczone jest specjalną naklejką, nie ma więc obawy, że gdy wejdziemy do Unii Europejskiej i nasza sieć energetyczna zostanie dostosowana do jej wymogów, komputer przestanie działać prawidłowo. Obudowa standardowo wyposażona jest również w komplet śrubek i kabel zasilający.

PODSUMOWANIE

Porównując obudowę **MiNt Codegen 6055L-C9** z jej uboższym krewnym – ***MiNt Codegen 6032L-G5*** – zdecydowanie polecam model droższy. Koszt jest większy o niecałe 20 zł, a zyskuje się wyprowadzenie dodatkowych gniazd z przodu obudowy, odmienny kolor od pozostałych obudów i możliwość zamontowania czterech dodatkowych wiatraczków. Oczywiście decyzja jak zawsze zależy od Ciebie. ❐

MINT CODEGEN 6055L-C9

producent	**Codegen** **http://www.codegenr.com**
polski dystrybutor	**M-Trade sp. z o.o.**
adres	**ul. Jana Kazimierza 46/54** **01-248 Warszawa** **http://www.mojepc.pl**
cena	**142 zł**

Karta sieciowa MiNt Admtek

Najtańsze połączenie w sieć

Arkadiusz Matczyński

Zapewne niejednokrotnie miałeś ochotę zagrać w sieci. Jeśli zawsze szkoda było Ci wydawać około 50 zł na zakup jednej karty sieciowej i kilkunastu złotych na kabel łączący dwa komputery, to właśnie firma ***MiNt*** wychodzi z ofertą dla Ciebie. Od 24 lipca bieżącego roku do oferty wprowadziła karty sieciowe oparte na chipsecie AN983B firmy **Admtek**. Ich niewątpliwą zaletą jest cena – 22,50 zł.

Testowana karta sieciowa jest jedną z dwóch kart, jakie posiada **MiNt** w swojej ofercie. Zawarty w niej chipset posiada bliźniacze parametry do ***REALTEK RTL 8139***. Pokrótce postaram się przybliżyć jej najważniejsze cechy.

Karta obsługuje standardy 100 Base TX i 10 Base T. Są one w pełni zgodne ze standardem Plug & Play, dzięki temu ich instalacja nie sprawia żadnych problemów. Karta sieciowa posiada sterowniki do następujących systemów: Novell NetWare 3.x/4.x/5.x, Windows 95/98/Me/NT/2000 (także NDIS) i Linux. Jest ona kompatybilna ze standardami IEEE 802.3 CSMA/CD, 100 Base TX i 10 BaseT, oraz ze specyfikacją PCI 2.1 i PCI 2.2. Posiada jedno złącze (RJ-45, popularna „skrętka" do obu typów sieci: 100 Base TX i 10 Base). Karta posiada obsługę pełnego duplexu oraz automatycznej negocjacji prędkości.

Karta sieciowa **MiNt Admtek** posiada wbudowane bufory FIFO (wyeliminowana pamięć zewnętrzna), oraz oprogramowanie diagnostyczne. W razie wykrycia kolizji przerywa transmisję. Do zalet karty sieciowej **MiNt** można zaliczyć także automatyczną konfigurację przerwań (IRQ) i adresów wejścia/wyjścia (I/O address).

Na śledziu karty umieszczone jest gniazdo RJ-45 oraz dwie diody świecące sygnalizujące stan i typ sieci. Żółta dioda opisana „10M/Link/Activity" sygnalizuje pracę w trybie 10BaseT (10 megabitów/sekundę). Dioda zgaszona oznacza, że karta sieciowa nie ma połączenia z siecią 10BaseT (odłączony kabel, wyłączony komputer, nie działająca sieć, itp.). Dioda zapalona oznacza, że karta sieciowa włączona jest do działającej sieci 10BaseT. Miganie diody oznacza z kolei przepływ danych między kartą a siecią, do której jest włączona (także między dwoma komputerami, jeśli jest to sieć typu peer to peer). Z kolei 100M/Link/Activity, to dioda zielona dla sieci typu 100BaseTx (100 megabitów/sekundę). Zasady jej działania są identyczne, jak przy wymienionej powyżej z różnicą podłączenia do innej sieci. ❐

MINT ADMTEK

producent	**MiNt** **http://www.mint-electronics.com**
polski dystrybutor	**M-Trade sp. z o.o.**
adres	**ul. Jana Kazimierza 46/54** **01-248 Warszawa** **http://www.mojepc.pl**
cena	**22,50 zł**

10 przydatnych

Bądź legalny

Arkadiusz Matczyński

Coraz więcej osób przekonuje się, iż piractwo nie popłaca. Ściganie nielegalnych użytkowników systemów operacyjnych przez uprawnione organa oraz niezależne organizacje jak BSA jest bardzo częstym zjawiskiem. Wiele firm odczuło na swojej skórze skutki posiadania takiego oprogramowania. Posiadanie legalnego systemu operacyjnego to jednak nie wszystko. Nieraz to dopiero kropla w morzu potrzeb. Często zachodzi potrzeba korzystania z programów graficznych (na przykład *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*), programów do tworzenia stron internetowych (na przykład *Front Page*), czy też po prostu z programów pakietu *Microsoft Office*. Czy jednak na pewno te popularne narzędzia, z reguły bardzo drogie, są nam tak niezbędne? Czy potrzebny jest aż taki „kombajn" z ogromnymi możliwościami, których najprawdopodobniej nigdy nie będziemy w stanie wykorzystać? Począwszy od tego numeru, chcielibyśmy przedstawiać Wam najciekawsze programy, które mogą się przydać w życiu, a ich najważniejszą zaletą jest fakt, iż są w 100% darmowe.

Nazwa programu: ZoneAlarm 2.6.362
Rodzaj programu: zapora sieciowa
Adres internetowy: http://www.zonealarm.com
Producent: Zone Labs Inc.
Wersja językowa: angielska

Najnowsza wersja bodajże najlepszej zapory internetowej, opatrzona numerem 2.6.362. Program służy do zapewnienia ochrony Twojego systemu zarówno przed atakiem z zewnątrz, jak i z sieci wewnętrznej. W przypadku próby inicjowania połączenia z Twoim komputerem *ZoneAlarm* natychmiast zaalarmuje Cię o tym stosownym komunikatem wskazującym z jakiego źródła pochodzi żądanie. W porównaniu do wcześniejszych wersji, interfejs pozostał niezmienny, dotychczasowi użytkownicy nie powinni mieć żadnych kłopotów z nową wersją programu. Nowi także się nie zgubią, gdyż obsługa programu jest naprawdę prosta. Najważniejsze zmiany w aplikacji to przede wszystkim współpraca z systemem *Windows XP*, poprawienie błędów związanych z systemem *Windows NT*, blokowanie nieznanych protokołów IP oraz bardziej szczegółowe wyjaśnienie dotyczące alertów i blokowania połączeń przez *ZoneAlarm*.

Nazwa programu: Winamp 2.81
Rodzaj programu: odtwarzacz plików muzycznych
Adres internetowy: http://classic.winamp.com/
Producent: Nullsoft Inc.

Wersja językowa: angielska

Nowa wersja najsłynniejszego odtwarzacza plików muzycznych (.mp3, .wma i innych). Od wersji 2.77 odróżnia ją kilka istotnych szczegółów. Poprawiono funkcjonowanie miniprzeglądarki, wprowadzono obsługę cddb2. W nowej wersji znalazło się także kilka poprawek w obsłudze formatów MID, MOD i WAV. Po niezbyt gorącym przyjęciu Winampa 3.0, firma Nullsoft zdecydowała się na wypuszczenie jeszcze jednej wersję z serii 2.xx. Wśród nowości, jakie zaimplementowane zostały do wersji 2.81, znalazły się między innymi nowe pluginy (input/output). Naprawiono także błędy związane z pluginem in_mp3, wyświetlaniem nazw ze znakiem tyldy (~) oraz obsługą ikony w „systray`u".

Nazwa programu: Gadu-Gadu 5.0 PL
Rodzaj programu: komunikator internetowy
Adres internetowy: http://www.gadu-gadu.pl
Producent: sms-express.com Sp. z o.o.
Wersja językowa: polska

Gadu-Gadu to program umożliwiający wszechstronną komunikację w internecie. Umożliwia przesyłanie wiadomości tekstowych pomiędzy użytkownikami w internecie, a także do użytkowników telefonów komórkowych (poprzez wiadomości SMS). Za pomocą aplikacji *Gadu-Gadu* masz łatwy i szybki kontakt ze wszystkimi Twoimi znajomymi w sieci. Jest to najlepiej oceniany komunikator także przez odwiedzających naszą internetową stronę. Nowa wersja 5.0 zawiera następujące nowości:

- nowy zestaw emoticon (130 grafik)
- sortowanie emoticon według najczęściej używanych
- skiny, czyli możliwość zmiany wyglądu programu
- nowa zakładka (Loga i dzwonki GSM)
- dołączanie komunikatów z poprzedniej rozmowy do nowego okna
- przycisk czyszczący okno rozmowy z odebranych oraz wysłanych wiadomości
- automatyczne czyszczenie zawartości okna w przypadku braku połączenia z daną osobą przez ponad godzinę
- wyskakujące powiadomienie o dostępności osoby, nadchodzącej wiadomości, rozmowie głosowej, lub pliku
- możliwość włączenia lub wyłączenia wyświetlania emoticon w oknie edycji wiadomości
- poprawione przesyłanie plików na Windows 9X/Me
- poprawione wysyłanie SMS-ów

Nazwa programu: Windows Nawigator 2000 PL 47.25
Rodzaj programu: menedżer plików
Adres internetowy: http://syserror.republika.pl
Producent:
Wersja językowa: polska

Wygodny menedżer plików. Program służy do wykonywania operacji na plikach i folderach. Potrafi także tworzyć i odczytywać pliki zip, rar i arj. Także ściąga pliki z serwerów FTP. Program wykorzystuje dużą liczbę skrótów klawiaturowych, znacznie przyspieszających pracę. Oczywiście program też może być z powodzeniem obsługiwany za pomocą myszki. *Windows Nawigator* posiada także bardzo przydatne narzędzia do obsługi poczty e-mailowej oraz wysyłania SMS-ów.

Nazwa programu: Zajączek 3.10 PL
Rodzaj programu: edytor HTML
Adres internetowy: http://amigo.pop.pl
Producent: Amigo Software
Wersja językowa: polska

Program może znacząco przyspieszyć pracę profesjonalnych webmasterów a przed początkującymi otworzyć kosmos możli-

programów freeware

wości jakie oferują technologie www. *Zajączek* wspomaga je wszystkie. Dzięki pracy z programem wykorzystanie technologii takich jak PHP, JS, VBS, CSS, XML, SQL stanie się prostsze, a szablony i kreatory przyspieszą pracę nad większymi serwisami. Program zmienił się wyraźnie i każdy kto pracował z wcześniejszymi wersjami dostrzeże to w mgnieniu oka. *Zajączek* w nowej wersji stał się też bardziej ergonomiczny. Interfejs jest przyjazny dla oka i intuicyjny. Rozbudowano też znacząco pomoc kontekstową i klienta FTP. Poprawiono także funkcjonalność Edytora Tagów HTML. Jedyne co pozostało niezmienione to brak jakichkolwiek opłat koniecznych do pracy z programem. Program wymaga jednak bezpłatnej rejestracji.

Nazwa programu: XnView View 1.37 PL
Rodzaj programu: przeglądarka plików graficznych
Adres internetowy: http://www.xnview.com
Producent:
Wersja językowa: polska

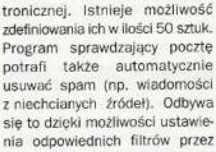
XnView to rozbudowana przeglądarka plików graficznych. Potrafi odczytać i zapisać każdy format pliku graficznego. Współpracuje z urządzeniami peryferyjnymi takimi jak skaner, czy aparat cyfrowy. Dodatkowo wczytaną grafikę można poddać dość zaawansowanej obróbce, jak na program służący wyłącznie do wyświetlania grafiki. Możliwe jest dostosowanie liczby kolorów, użycie efektów specjalnych, wykorzystanie rozmaitych filtrów (rozmycie, wykrycie krawędzi). Program wyposażony jest w polskojęzyczny interfejs.

Nazwa programu: Terminarz 2002
Rodzaj programu: kalendarz i notatnik
Adres internetowy: http://www.fupro.com.pl/terminarz.html
Producent:
Wersja językowa: polska

Terminarz 2002 to przydatny program, zwłaszcza dla tych, których planowanie nie jest najmocniejszą stroną. Jest to program stanowiący funkcjonalne połączenie kalendarza i menedżera zadań do wykonania. *Terminarz 2002* potrafi przypomnieć o najważniejszych wydarzeniach np. świętach, rocznicach. Umożliwia także łatwe przygotowanie tygodniowego i miesięcznego planu zajęć. Główne okno programu przypomina zwykłe papierowe kalendarze codzienne (jeden dzień – jedna kartka). Program można w sposób bardzo wygodny a przede wszystkim łatwy skonfigurować wedle własnego uznania. Wpisane są w niego wszystkie ważniejsze święta, resztę uzupełnić musisz sam. Choć terminarz ten w zasadzie już zbliża się do przeterminowania, to jestem przekonany, że przyszłoroczna edycja będzie równie dobra, jeśli nie lepsza.

Nazwa programu: Tray Helper 1.6 PL
Rodzaj programu: przypominacz, program pocztowy, killer reklam
Adres internetowy: http://trayhelper.republika.pl/indexpl.html
Producent:
Wersja językowa: polska

Tray Helper 1.6 to bardzo ciekawy program, który łączy w sobie kilka funkcji. Po uruchomieniu program rezyduje w systemie, skąd można go wygodnie uruchomić, uzyskując dostęp do 4 niezależnych narzędzi. Pierwsze z nich to przypominacz. Moduł ten przypomina o ważnych datach, rocznicach, imieninach itd. Drugi moduł zajmuje się sprawdzaniem stanu kont poczty elektronicznej. Istnieje możliwość zdefiniowania ich w ilości 50 sztuk. Program sprawdzający pocztę potrafi także automatycznie usuwać spam (np. wiadomości z niechcianych źródeł). Odbywa się to dzięki możliwości ustawienia odpowiednich filtrów przez użytkownika. Kolejnym ciekawym narzędziem *Tray Helpera* jest umiejętność zamykania okienek reklamowych typu pop-up. Ważną informacją jest fakt, iż program w każdej innej wersji językowej jest programem shareware, natomiast w języku polskim jest bezpłatny.



Nazwa programu: Photo Plus 5.0
Rodzaj programu: edytor grafiki rastrowej
Adres internetowy: http://www.serif.com/photoplus5/index.asp
Producent: Serif
Wersja językowa: angielska

Bezpłatna wersja edytora grafiki rastrowej, doskonale nadająca się do retuszu zdjęć. Można w niej także tworzyć własną grafikę (program jednak ma wyłączoną opcję formatów .GIF i .TIF). *Photo Plus 5.0* wykorzystuje warstwy i posiada większość niezbędnych narzędzi do tworzenia grafiki rastrowej, w tym filtry i efekty specjalne. Potrafi także współpracować z urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak skaner, czy aparat cyfrowy. Wymaga bezpłatnej rejestracji użytkownika przez internet.

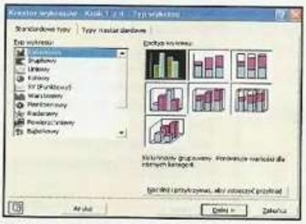
Nazwa programu: Setup2Go 1.5.7
Rodzaj programu: instalator oprogramowania
Adres internetowy: http://dev4pc.com
Producent: SDS Software
Wersja językowa: angielska

Niezbędna aplikacja dla wszystkich twórców oprogramowania. *Setup2Go* ułatwia przygotowanie programów instalacyjnych. Program posiada wygodny kreator, który krok po kroku poprowadzi Cię przez proces przygotowania pliku wykonywalnego. Instalator wygenerowany przez program potrafi tworzyć skróty na pulpicie, dopisywać do menu programów, zapisywać informacje w rejestrze systemowym, przypisywać określone typy plików do instalowanej aplikacji lub wyświetlać informacje o warunkach licencji. ❐

Microsoft Office XP

Piąte wcielenie

Arkadiusz Matczyński



Pakiet biurowy *Microsoft Office* jest niewątpliwie najczęściej używanym pakietem w domu i głównie w pracy. Przy okazji pojawienia się systemu operacyjnego *Windows XP*, pakiet biurowy Office został unowocześniony i zyskał miano *Microsoft Office XP*. Przypomnę, iż poprzednia wersja pakietu nosiła nazwę *MS Office 2000*. Nazwa *XP* zastosowana w ostatniej wersji, może nieco dezorientować i sugerować, że pakiet ten przeznaczony jest dla systemu *XP*. Program jednak z powodzeniem można uruchomić na wcześniejszych systemach *Microsoft* począwszy od *Windows 98*. Pokrótce postaram się przybliżyć nowości, jakie zostały zaimplementowane w *MS Office XP*. Do testów skorzystałem z wersji *Microsoft Office XP Professional*.

Piąte wcielenie Office'a

Wersja *XP* to już piąta z kolei wersja pakietu *MS Office*. Nazwa XP została zaczerpnięta od słowa „eXPerience", czyli doświadczenie. W skład pakietu *MS Office XP Professional* wchodzą: *Word, Excel, Power Point, Access* oraz *Outlook*.

Teoretycznie wydawało się, iż w wersji *2000* wszystko już było i jedyną rzeczą, którą można usprawnić to rozpoznawanie mowy. Okazało się jednak inaczej. W nowym *Office XP* pojawiło się rozpoznawanie mowy, lecz dostępne tylko dla trzech języków: angielskiego (a właściwie amerykańskiego), japońskiego i chińskiego. Najważniejszymi jednak nowościami pakietu są okna zadań i inteligentne znaczniki, które mają służyć uproszczeniu posługiwania się poszczególnymi aplikacjami. Na życzenie użytkowników zrezygnowano z Asystentów. Zamiast nich na pasku menu pojawiło się okno umożliwiające wpisywanie pytań do systemu Pomocy, co pozwala w szybki sposób uzyskać odpowiedź na żądane pytanie. Ciekawą nowością jest Odzyskiwanie aplikacji pakietu *Microsoft Office*. Gdy aplikacja przestanie działać, to użytkownik i tak ma możliwość zapisania otwartego dokumentu. Dokumenty są także automatycznie odzyskiwane podczas następnego uruchomienia programu.

WORD 2002

Z całego pakietu to właśnie Word najbardziej został zmieniony. Zmiany te nie są może rewolucyjne, jednak znacznie ułatwią życie. Z największych zmian wymienić należy okienko zadań i inteligentne znaczniki. Nareszcie można także zaznaczać wiele fragmentów tekstu. Wystarczy trzymać wciśnięty klawisz podczas wybierania kolejnych elementów. Znikło też denerwujące wstawianie hyperlinków (łącz do stron internetowych i adresów e-mail). Uaktywniają się one dopiero wówczas, gdy zostaną kliknięte z wciśniętym klawiszem .

Okienko zadań

Okienko zadań oferuje osiem funkcji ułatwiających pracę z dokumentami. Przywołuje je się z menu Widok/Okienko zadań. Domyślnie ustawiony jest Nowy dokument, natomiast pozostałe opcje, jak np. ostatnio używane dokumenty, nowy dokument z szablonu, uzyskujesz przesuwając suwak w dół na pasku tytułu okna.

Z okienka zadań możesz przywołać także schowek, który może pomieścić aż 24 elementy.

Podczas wklejania elementów tekstowych możesz skorzystać z funkcji inteligentnych znaczników (Smart Tags). Wklejając tekst ze strony internetowej, na jego końcu pojawi się znacznik wklejania. Gdy najedziesz na niego kursorem myszy i klikniesz otrzymasz opcje formatowania dostępne dla wklejanego tekstu. Domyślnie zachowane jest formatowanie źródłowe. Istnieje jednak możliwość dostosowania wklejonego fragmentu do istniejącego dokumentu, tak by ten nie odróżniał się od niego.

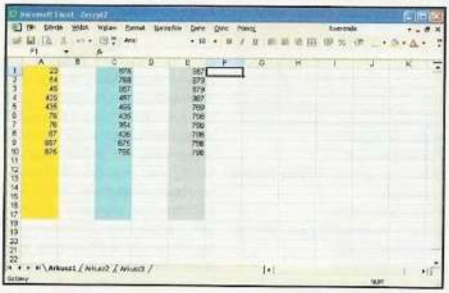
Inteligentne znaczniki pojawiają się także przy korzystaniu z Autokorekty. Przy zmianie wielkości pierwszej litery po kropce, czy też poprawianiu literówki, przed pierwszą literą automatycznie skorygowanego słowa pojawia się mały niebieski prostokąt powiększający się do rozmiaru ikony po wskazaniu go myszką. Kliknięcie ikony rozwinie listę dostępnych opcji.

W okienku zadań pojawiła się nowa opcja – Przetłumacz. Ma ona ułatwić pracę tym, którzy korzystają z dokumentami pisanymi w różnych językach. Niestety dostępne słowniki nie uwzględniają możliwości tłumaczenia na lub z języka polskiego. Word potrafi przetłumaczyć pojedyncze wyrazy, natomiast zdania wysyłane są do witryn internetowych.

Style i formatowanie

Kiedyś korzystanie ze stylów i formatowania było nie lada wyzwaniem. Jeśli zmuszony byłeś do pisania pracy zaliczeniowej, referatu, czy innych dokumentów, to zapewne wiesz, co mam na myśli. W nowym *Wordzie* chcąc napisać spis treści na podstawie istniejącego dokumentu, nie trzeba nawet stosować nagłówków. Dzięki nowym stylom w ciągu kilku sekund można zmienić wygląd wszystkich nagłówków w dokumencie oraz utworzyć spis treści. Style można także nadawać tabelom, listom numerowanym i punktowanym. Jeśli nie podobają Ci się domyślne style, to nic nie stoi na przeszkodzie, by je dowolnie zmodyfikować i zapisać, jak własne.

Zlikwidowany został także problem związany z listami punktowanymi i numerowanymi, które w pełni zautomatyzowane potrafiły zdenerwować najbardziej cierpliwego użytkownika. W nowym *Wordzie* można je ręcznie korygować, dwukrotnie klikając znak wypunktowania lub numer.



Praca na dokumencie przez kilka osób

Sporej modyfikacji został poddany moduł nanoszenia poprawek przez recenzentów dokumentu. Gdy przygotujesz taki dokument i będziesz chciał go do nich wysłać, wystarczy, że wybierzesz z menu Plik opcję Wyślij do/Adresat poczty (do przeglądu). Wówczas *Word* otworzy okno wiadomości pocztowej, w której jako załącznik znajdzie się Twój dokument. Recenzent po otrzymaniu takiego pliku, otwiera go a *Word* automatycznie włącza pasek narzędzi do modyfikacji pliku. Gdy poprawiony dokument trafi do autora, ten korzystając z narzędzi Recenzja może akceptować lub odrzucić zmiany, uprzednio zapoznając się z opisem poprawek wyświetlanych w czytelnej formie.

Szybka zmiana w tekście

Jeśli zmuszony będziesz nagle poprawić w dużym dokumencie powtarzający się ciąg znaków, to *Word 2002* nada się do tego idealnie. W poprzedniej wersji także było to możliwe, jednak tym razem rozbudowaną to o możliwość zmiany zarówno koloru, kroju czcionki jak i wiele innych ustawień.

EXCEL 2002

W *Excelu* także pojawiło się kilka usprawnień. Przede wszystkim znalazło się nowe polecenie Diagram pozwalające szybko i wygodnie tworzyć schematy organizacyjne. Doszła także możliwość kolorowania stron arkuszy.

Podobnie jak w *Wordzie*, dostępne jest także okienko zadań wraz ze schowkiem oraz inteligentne znaczniki. Bardzo ciekawą opcją jest Sufler. Pomoże Ci on przy tworzeniu różnych formuł. Zaczynając wpisywać pierwsze funkcje, po otwarciu nawiasu, natychmiast pojawi się podpowiedź w formie wzoru składni.

Czujki

Jeśli Twoje arkusze bywają bardzo rozbudowane, to z pewnością docenisz nową opcję Excela – Dodaj czujkę. Mając na różnych arkuszach powiązane ze sobą komórki, dotychczas trudne było śledzenie zmian wartości w zależności od modyfikacji zawartości innych komórek. W nowej wersji wystarczy wskazać komórkę, którą chcesz obserwować i z menu kontekstowego dostępnego pod prawym przyciskiem myszki wybrać Dodaj czujkę. Pojawi się wówczas okno czujki, na bieżąco informujące o stanie wszystkich wybranych komórek.

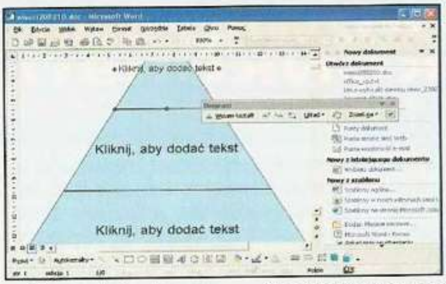
Oprócz możliwości wywoływania okna czujki *Excel* oferuje funkcje sprawdzania i zakreślania błędów. Jest również przydatne narzędzie szacowania formuły, które wykorzystasz, wtedy, gdy w jakiejś komórce masz bardzo skomplikowaną formułę, której weryfikacja sprawia spory kłopot.

Kwerendy

Excel 2000 umożliwiał pobieranie danych zewnętrznych bezpośrednio ze stron internetowych. Na wielu serwisach pojawia się coraz więcej ramek i kwerendy zastosowane w *Excelu 2000* nie spełniały swojego zadania. Nowy *Excel* jest już lepiej przystosowany do pobierania tych danych. Dodano bowiem możliwość wyboru konkretnej ramki. Wystarczy wpisać adres www by strona otworzyła się w okienku podglądu. Możesz wówczas importować całe tabele, poszczególne dane, a także ustawić, by były one importowane z pewnym interwałem czasowym.

Autosumowanie

Narzędzie automatycznego sumowania najbliższych komórek zostało poszerzone o kilka innych typowych funkcji, m.in. średnią czy licznik. Jeżeli chcesz użyć innej funkcji na automatycznie oznaczanym zakresie, z rozwijanej listy przycisku Autosumowanie wybierz Więcej funkcji i w oknie kreatora wstawiania funkcji wybierz żądaną operację.



Mimo wymienionych usprawnień *Microsoftu*, nie zwiększono maksymalnej liczby kolumn i wierszy arkusza oraz nie ulepszono obsługi wykresów trójwymiarowych. Być może jest to furtka do kolejnej wersji programu.

OUTLOOK 2002

Program *Outlook* przeszedł także spore zmiany. Stał się on jeszcze w większym stopniu odporny na wirusy, poprzez wprowadzenie całkowitej blokady uruchamiania a nawet zapisywania załączników o rozszerzeniach .exe, .bat, .com. Dopiero modyfikacja wpisu w Rejestrze systemowym pozwala na odblokowanie tej opcji. Zainteresowanych tym sposobem odsyłam do tabelki poniżej.

Nowy *Outlook* nareszcie posiada możliwość automatycznego uzupełniania adresu e-mail podczas adresowania przesyłki. Funkcję taką od dawna miał *Outlook Express*. Pojawiła się także możliwość używania hiperłączy w temacie wiadomości, wyświetlanie przypomnień w jednym oknie z możliwością odrzucenia wszystkich naraz i proponowanie nowego terminu w odpowiedzi na żądanie spotkania.

Rozdzielność z Exchange

Największą jednak zmianą jest pełna obsługa kont e-mail opartych na POP3, IMAP, HTTP (na przykład Hotmail – serwis bezpłatnych skrzynek należący do Microsoftu) i Exchange z zachowaniem ich autonomii.

Outlook 2002 zawiera także przyjaznego kreatora, który po pierwszym uruchomieniu programu i znalezieniu śladów użytkowania *Outlook Expressa* zaproponuje zaimportowanie wszystkich wiadomości i ustawień kont. Jest to bardzo przydatne, zwłaszcza, jeśli miałeś porządek w swojej poczcie i dużą liczbę folderów.

Porządkowanie

Jeśli zawsze miałeś problemy z utrzymywaniem porządków w swojej poczcie, to być może teraz Twoje kłopoty się skończą. Nowa funkcja Oczyszczenie skrzynki pocztowej z menu Narzędzia pozwala szybko dokonać selekcji zbędnych wiadomości na podstawie daty lub wielkości. W ten sposób możesz pozbyć się dużej ilości niepotrzebnych załączników, o których po prostu zapomniałeś.

Kolorowy kalendarz

Używanie kalendarza także zostało usprawnione. Z pewnością docenią to Ci, dla których korzystanie z niego jest codziennym obowiązkiem. Wpisy do kalendarza można wyróżniać za pomocą kolorów – w oknie tworzenia nowego terminu należy wybrać właściwy kolor z listy Etykieta rozwijanej z paska narzędzi. Opis słowny kolorowej etykiety możesz zmienić przyciskiem Kolorowanie kalendarza z głównego paska narzędzi. Z wywołanej listy wybierz Edytuj etykiety i podaj własne opisy kolorów.

PODSUMOWANIE

Powyższy artykuł nie wyczerpuje tematu. Zmian w najnowszej wersji jest o wiele więcej. Czy wystarczą one na zakup najdroższego pakietu na rynku, na zakup którego trzeba wydać około 3360 zł? Czy może lepiej skorzystać z tańszych, a niekiedy bezpłatnych programów konkurencji? Te pytania zostawiam bez odpowiedzi. Każdy musi ocenić sam i wybrać program do swoich potrzeb. ❐

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Z WYDANIA SPECJALNEGO ŚGK NR 2/02

Zgodnie z zapowiedzią, w tym numerze Świata Gier Komputerowych publikujemy wyniki konkursu ogłoszonego na łamach numeru drugiego naszego Wydania Specjalnego. Prosiliśmy Was wówczas o przysłanie zabawnych screenów wyciętych z gier sieciowych. Otrzymaliśmy bardzo wiele grafik, jednak poziom przysłanych prac był bardzo różny. Ostatecznie zatem postanowiliśmy nagrodzić dwie osoby, które przysłały do nas screeny.

**Główną nagrodę
i zestaw gier Half-Life Generacja 2.0,
Tribes 2, Aliens vs Predator 2 i Diablo 2
otrzymuje PAWEŁ PIOTROWSKI Z KROSNA.**

**Natomiast druga nagroda
i zestaw gier Hlaf-Life Generacja 2.0, Tribes 2 i Aliens vs Predator 2 trafia do MARCINA PAWLUKIEWICZA Z SEJN.**

WSZYSTKIE NAGRODY PRZEŚLEMY POCZTĄ.

1

Jak to nie ma pan już nowego Świata Gier Komputerowych? Radzę dobrze poszukać!

2

Jam ci jest Longinus, herbu Zerwikaptur...

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

„I tak zaczęliśmy się oswajać z myślą o nadchodzącej jesieni. Wieczory przychodzą coraz szybciej, monitory wymagają mniejszego kontrastu, spiekotę i skwar zastąpiło rześkie powietrze..." Grao-tsy Łinkomande przerwał pisanie i uniósł głowę. Zamknął oczy i wytężył słuch. Za chwilę klawisze ponownie zastukały uderzane kościstymi palcami. „Wiatraczki procesorów pracują jakby swobodniej..." Podniósł się i dotknął obudowy komputera. „Blacha grzeje się wyczuwalnie mniej, wydajność liczona w fps lekko się podnosi i w ogóle idzie na lepsze." Jeszcze raz przerwał i pogładził wiszący na szyi metalowy amblemat.

– I pomyśleć, że grając w „Gothica", zwłaszcza wchodząc do lasów, już od dawna miałem wrażenie, że złota pora roku zagościła w naszych ogrodach. To pewnie przez tę charakterystyczną barwę koron drzew i nostalgicznie opadające liście... Czasem naprawdę już nie wiem, która rzeczywistość jest mi bliższa.

– Lada moment wyjdzie Freelancer – Grao-tsy Łinkomande zatarł ręce.

– Czekasz? – Kompucjusz Diuknuk bardzo był ciekaw emocjonalnego stanu przyjaciela.

– Powiem więcej: nie mogę się doczekać.

– Cierpisz?

– Z niepewności.

– Spodziewaj się zatem bolesnego zawodu.

– He?

– Wtedy możesz się mile rozczarować.

– Ciekawe, czy powstanie jeszcze kiedyś taka gra jak „Torment" – zastanawiał się Mish-kha Conq.

– Głupie pytanie – zawyrokował Dżoj-sti Bald.

– Dlaczego? – zdziwił się młodzieniec.

– Równie dobrze mógłbyś spytać, czy powstanie jeszcze taka książka, jak „Don Kichot".

– Ja sobie żyję w świecie. Jestem głównym bohaterem – myślał na głos Dżoj-sti Bald.

– Mierzyłeś sobie temperaturę? – spytał poważnie Mish-kha Conq, odrywając wzrok od lektury „Slaina".

– Moje przygody dotyczą tylko mnie i osób, które spotykam. Zaś miejsca, w których to się dzieje...

– Ej! – zawołał graodan Conq. – Jest tam kto? Kolego Baldzie! Dobrze się czujecie?

– Czyli tak: gra mogłaby rozgrywać się w zasadzie bez lokacji, czyli bez teł. I jak wtedy by wyglądało?

Mish-kha odłożył komiks, wstał i podszedł do przyjaciela.

– Ty – powiedział ostro – patrz mi w oczy! Patrz mi w oczy!

Dżoj-sti na chwilę oprzytomniał. Zamrugał i powiedział:

– No co? Zastanawiam się tylko.

– Nad czym? Wyglądasz i zachowujesz się jak niespełna rozumu.

Dżoj-sti uśmiechnął się.

– A czy w przypadku graczy w ogóle można mówić o „spełna rozumie"?

Mish-kha parsknął.

– No dobrze – rzekł pojednawczym tonem. – Powiedz lepiej, o czym rozmyślałeś.

– O tłach w grach.

– O? To musiały być ekstra odkrywcze myśli. Też mi coś – skrzywił się – Ha! Są, bo muszą być.

– Masz rację. Lecz moim zdaniem pełnią bardzo ważną funkcję, której dotąd nie dostrzegałem.

– Oświeć mnie.

– Dajmy na to, masz lokację z wodą, która faluje. Dlaczego faluje?

– Bo to woda.

– A nie zastanawiałeś się, ile wysiłku kosztowało programistów stworzenie imitacji fal?

– Za to im płacą.

– Ale po co? Przecież to tylko TŁO. Idźmy dalej. Widziałeś szkice artystów przedstawiające projekty lokacji?

– Oczywiście – Mish-kha zaczął się zastanawiać, czy nie wrócić do lektury. Miał wrażenie, że dyskusja zmierza donikąd.

– A wiesz, dlaczego tak harują i cyzelują wszystkie te ozdoby, gzymsiki, rysunki kory na drzewach i kształty dachów budowli?

– Bo lubią? – graodan Conq odnalazł stronę, na której przerwał czytanie i wymościł sobie leże.

– Bo wiedzą, albo może raczej czują, że nie główny bohater, lecz tła tworzą świat gry.

Conq zamarł i spojrzał wytrzeszczonymi oczami na rozmówcę.

– I teraz ja cię pytam – ciągnął Dżoj-sti – co tak naprawdę jest tłem w grze: bohaterowie czy lokacje?

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Marcin Wegner, Łukasz Buczek, Jacek Horała, Łukasz Zgierski, Mateusz Wilczyński, Mariusz Pawelski, Marcin Piekaj, Paweł Piotrowski i Michał Badowski. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 120.) lub pocztą elektroniczną na konto:

rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Koniec świata!

Podejdź no do płota, jak i ja podchodzę!

Na haju?

Skończony gość.

No mówię pani, pani Czerwona... A ty tu czego, rycerzyku?

To co, że necromanta? To zaraz że śmierdzę?!

Staaary, kopa lat! Niech no Cię uściskam!

Ci przeklęci paparazzi!

Kochanie, nie zdenerwuj się, ale stoisz chyba po niewłaściwej stronie poręczy...

Nie spać, Hans, nie spać! Uważać na polska bandyta!

A obiecywali, że stacja krwiodawstwa będzie miała nowoczesne wyposażenie.

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ŚGK 8/02 KONKURS FILMOWY VIDOCQ

Nagrody, kasety i płyty DVD z filmem „Vidocq" ufundowane przez firmę Vision otrzymują:

Krzysztof Bubula (Tymbark)
Piotr Grzesik (Siewierz)
Piotr Gaszewski (Mława)
Tomasz Wilamek (Budziszewice)
Wojtek Dmitrzak (Kołobrzeg)

ŚGK 8/02 KONKURS FILMOWY DZIEŃ PRÓBY

Nagrody, filmy na płytach DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Bogdan Wojtas (Limanowa)
Janina Wrzesińska (Bydgoszcz)
Katarzyna Watras (Gdańsk)

ŚGK 8/02

Nagrody, gry „Tennis Masters Series" ufundowane przez firmę LEM otrzymują:

Andrzej Pielat (Łódź)
Andrzej Watras (Gdańsk)
Artur Wajda (Borów)
Damian Kopeć (Tychy)
Dominik Rzeźnicki (Warszawa)
Jacek Robert Życzyński (Wodzisław Śląski)
Marcin Haręza (Gdańsk)
Paweł Raczyński (Warszawa)
Paweł Rosiński (Radom)
Piotr Mówiński (Lublin)

ŚGK 8/02 KONKURS JAK PRZEŻYĆ WAKACJE?

Nagrody w postaci gier „Baldur's Gate 2 + BG: Tron Bhaala", „Diablo Battlechest", „Gothic", „Settlers Collection" otrzymują:

Anna Wanczura (Bydgoszcz)
Adam Suchocki (Białystok)
Jędrzej Wojtalak (Skierniewice)
Łukasz Maciejewski (Łódź)
Michał Dudek (Kraków)
Paweł Piotrowski (Krosno)

Spośród wszystkich kartek tylko te nadesłane przez wymienione osoby zawierały poprawne odpowiedzi. Oto tytuły gier, których nazwy należało odgadnąć:

grafika 1. Panzer Elite
grafika 2. Serious Sam
grafika 3. Ace Ventura
grafika 4. Deus Ex
grafika 5. Animal
grafika 6. Betrayal at Antara
grafika 7. Braveheart
grafika 8. Larry 7
grafika 9. Ecstatica 2
grafika 10. Gabriel Knight 3
grafika 11. Master of Dimension
grafika 12. Tex Murphy Overseer
grafika 13. Gunman Chronicles
grafika 14. Rezerwowe Psy
grafika 15. Pizza Connection 2
grafika 16. Quest of Glory 5

KONKURS WARCRAFT 3

Nagrody gry „Warcraft 3" i „Warlords Battlecry 2" ufundowane przez firmę CD Projekt otrzymują:

„Warcraft 3" i „Warlords Battlecry 2"
Andrzej Kret (Gdańsk)
Bartłomiej Andrzejewski (Szczecin)
Kacper Stolc (Sopot)

„Warcraft 3"
Filip Laskowski (Głogów)
Karol Brus (Piła)
Krzysztof Chról (Sosnówka)
Krzysztof Ostrowski (Bytom)
Mateusz Oranowski (Wrocław)
Michał Przybysz (Szczecin)
Paweł Bijata (Częstochowa)
Piotr Hamrol (Poznań)
Piotr Musielak (Syców)
Robert Burbridge (Józefów)
Tomasz Kondrot (Rydułtowy)
Tomasz Piernikarczyk (Tarnowskie Góry)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 10/02 (118) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

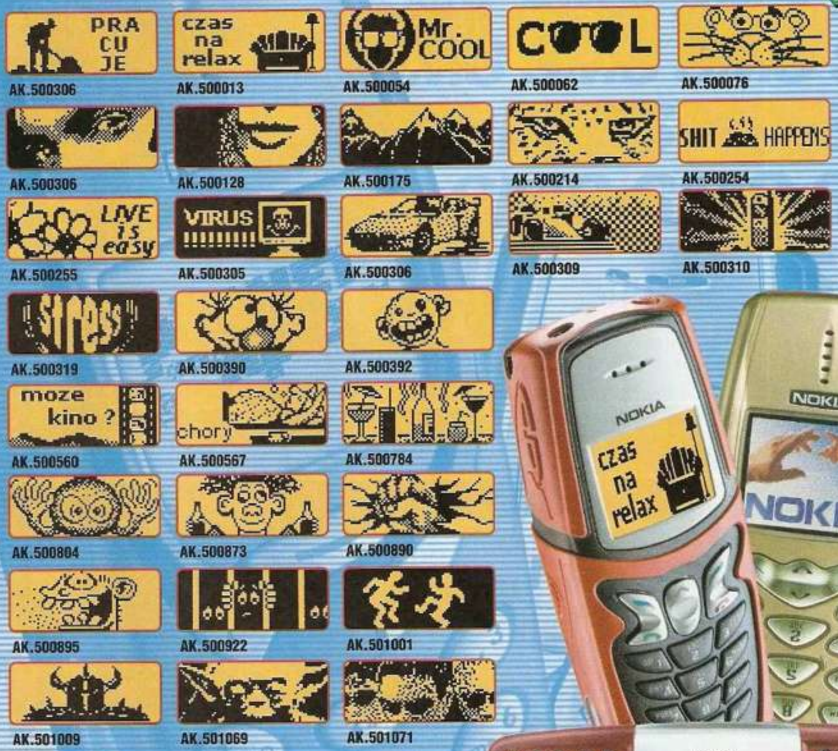
e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

R E K L A M A

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

Graficzny SMS

TYLKO 2 zł + VAT



AK.500306 AK.500013 AK.500054 AK.500062 AK.500076
AK.500306 AK.500128 AK.500175 AK.500214 AK.500254
AK.500255 AK.500305 AK.500306 AK.500309 AK.500310
AK.500319 AK.500390 AK.500392
AK.500560 AK.500567 AK.500784
AK.500804 AK.500873 AK.500890
AK.500895 AK.500922 AK.501001
AK.501009 AK.501069 AK.501071

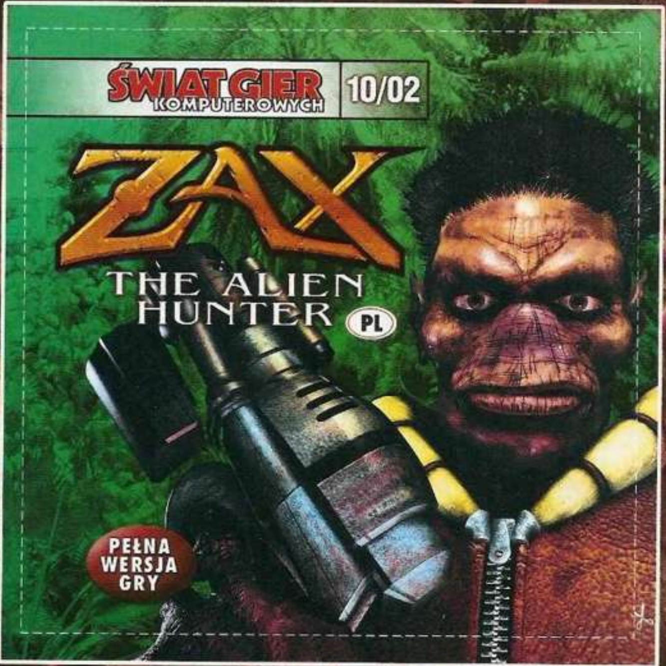
Aby otrzymać smsa graficznego, należy wysłać pod numer 7216 SMS, w treść wpisując numer danego smsa graficznego (np. AK.500784). Smsa graficznego dostaniesz w ciągu 15 min.

Aby wysłać znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7216, w treści SMS'a wpisać numer wybranego smsa graficznego i podać numer odbiorcy, oddzielone kropką, np.: AK.500784.numerodbiorcy. Osoba która ma odebrać logo/dzwonek dostanie SMS w ciągu paru minut.

- ❑ Z usługi tej mogą korzystać wszyscy, bez względu na sieć.
- ❑ Usługa jest dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia.
- ❑ Koszt to 2 zł + VAT.

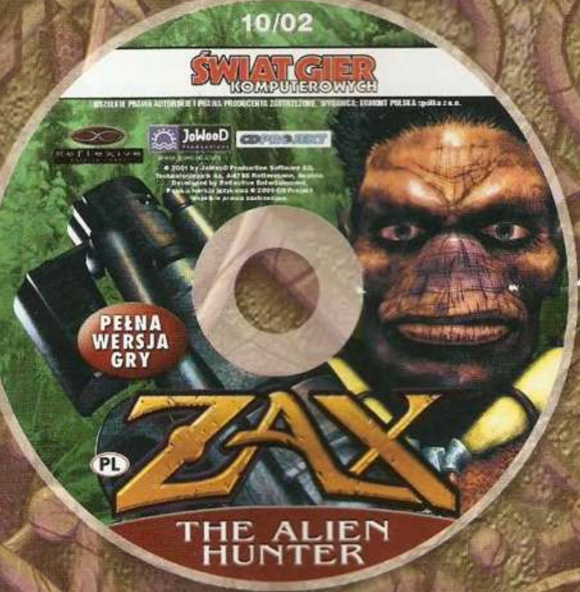
UWAGA! – Usługa dostępna tylko dla modeli telefonów Nokia

Copyright by Phonesat.


ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
10/02
ZAX
THE ALIEN HUNTER
PL
PEŁNA WERSJA GRY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
10/02
ZAX
THE ALIEN HUNTER
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 10/02
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 10/02
JoWooD
CD PROJEKT
© 2001 by JoWooD Production Software AG,
Developed by Reflective Entertainment.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD



patronat
TYGODNIK ŻUŻLOWY
SPEEDWAY GRAND PRIX
Symulator jednego z najbardziej niebezpiecznych sportów motocyklowych
powered by
CHROME ENGINE
prawdziwe stadiony tegorocznego SGP
największe gwiazdy czarnego sportu
niepowtarzalna dynamika akcji
rozbudowany wątek ekonomiczny
Poczuj dreszcz emocji i zawrotną prędkość
Zmierz się z liderami ekstremalnego sportu w walce o tytuł mistrza świata
Stocz pojedynki na torach
w Hamar, Bydgoszczy, Cardiff, Krsko, Sztokholmie, Pradze, Goeteborgu, Chorzowie, Vojens i Sydney
Przygotuj się na ostrą jazdę...
techland
SPEEDWAY GRAND PRIX
pierwsza w pełni licencjonowana gra żużlowa
Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.pl